LA GUIDA PIU' COMPLETA AI COMPUTER GAMES

K

VERSIONE CD-ROM

CD-ROM PC MIGA

Anno IX n. 3 - MARZO 1997
L. 9.900

TITANIC

MISTERI E INTRIGHI IN 3D A BORDO DEL MITICO TRANSATLANTICO

ESCLUSIVA

KICK OFF '97

IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO PER PC!

L'OSPEDALE PIU' PAZZO DEL MONDO!

E' PRONTO IL CAPOLAVORO DELLA BULLFROG

ISSN 1122-1313

30 RECENSIONI E 4 SOLUZIONI

• COMPLOTTO • DRAGON LORE II • THEME HOSPITAL • TERMINATOR SKYNET • STAR GENERAL • POD • TITANIC • HARPOON 97 • MASTER LU • VIRTUA COP • L'OCEAN DES ORIGINES • XS • PANZER DRAGOON • KILLING TIME • ERADICATOR • MAGIC THE GATHERING • KICK OFF 97 • PERFECT GRAND PRIX • CAMPIONI! • GRAND PRIX MANAGER 2 • NASCAR RACING 2 • SOCCER MANAGER • SEGA RALLY • SCUDETTO 2 • MERIDIAN 59 • STEEL PANTHERS • SWIV • MONTY PYTHON • CARTOON STUDIO • IN VACANZA CON SYLVIA

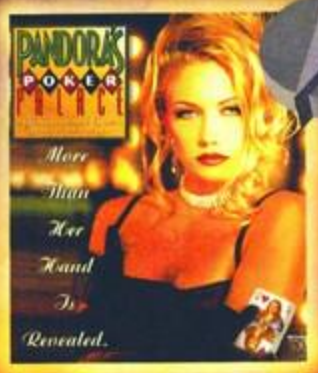
TNT

EVOCATION 2
TOONSTRUCK
RAMA
BROKEN SWORD

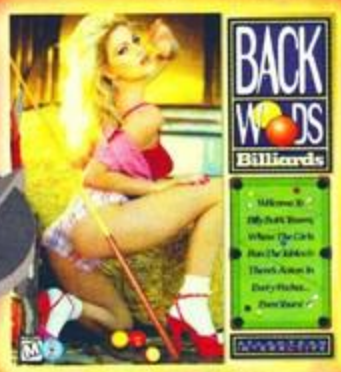
Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549 28/12/95 - PUBB. 45% - M

"Hai voglia di giocare?"

Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli!



Devi essere molto bravo per vincere a poker, ma ne vale la pena!



Per la prima volta lo strip-biliardo. Il tappeto verde scotta!

Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling!

VERSIONE IN ITALIANO

Potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease!

L. 79.000 ogni titolo

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

SURFACE TENSION

MANUALE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

FUORI PISTA

... fuori di testa!!!

In regalo una maglietta!

Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4x4: Hammer, Jeep Wrangler, Land Rover, Defender 90, Chevy 271. Corri nel deserto, sulla neve, sullo sterrato, e guardati correre da 9 angolazioni diverse. Puoi dividere lo schermo e giocare testa a testa e in multiplayer.

TEST DRIVE: OLTRE 1.000.000 DI COPIE VENDUTE IN EUROPA.

MANUALE IN ITALIANO

TEST DRIVE OFF-ROAD

CD.Rom
MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486-66 Mhz (PENTIUM 90 RACCOMANDATO), 8 Mb RAM (16 Mb RACCOMANDATI), LETTORE CD.Rom 2X, TUTTE LE MAGGIORI SCHEDE GRAFICHE, TASTIERA E MOUSE.
ACCESSORI RACCOMANDATI:
VOLANTE E PEDALIERA PER4MER.

Il massimo con PER4MER

£ 89.900

EIDOS INTERACTIVE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

EDITORIALE

L'ABBIAMO FATTA GROSSA

Nell'animo di ogni redattore di una rivista che tratta videogames penso esista l'inconfessato desiderio di poter, almeno per una volta, stare dall'altra parte della barricata e partecipare attivamente all'ideazione e realizzazione di un nuovo gioco. Difficile resistere alla tentazione di poter creare, modificare e personalizzare un prodotto che poi si farà strada in migliaia di computer, e diventerà parte integrante di una sia pur piccola porzione di vita di tanti ragazzi. Il sogno definitivo di ognuno di noi sarebbe quello di aver fatto parte del team che ci ha portato Doom, oppure Command & Conquer o altri grandi successi.
E' vero peraltro che il nostro mestiere è un altro, noi i giochi li proviamo e giudichiamo, non li facciamo; ma data per certa la premessa iniziale, potete immaginare la nostra soddisfazione nell'essere stati chiamati a far parte del team realizzativo di una nuova serie di videogiochi che ora orgogliosamente portano il nome di K-Games. E' stata un'esperienza straordinaria ed eccitante quella di lavorare assieme ai programmatori, doppiatori e creativi per la realizzazione di *In vacanza con Sylvia*, una vera e propria adventure esotica che ci ha portato sulle tracce della nostra più sensuale e misteriosa redattrice (che ufficialmente si dissocia dal progetto, ma che in realtà abbiamo visto coccolarsi i tiff delle sue immagini virtuali). I K-Games non sono giochi complessi, che necessitano di ponderosi manuali o strategie, ma gustosi e divertenti passatempi che saranno distribuiti in edicola a un prezzo decisamente allettante di 19.900 lire. E anche questo fattore 'economico' ci rende orgogliosi dell'operazione: così come per il nostro cd-rom, non vediamo queste operazioni come semplici operazioni commerciali, ma piuttosto l'evoluzione integrata del nostro lavoro in una rivista che 'naviga' in un settore di straordinaria dinamicità. I K-Games non vogliono sostituirsi ai giochi che presentiamo nella rivista, non è questa la pretesa, ma sono il complemento ludico interattivo alla rivista stessa. K è un simbolo di informazione e intrattenimento in questo magnifico mondo dei videogames, e i K Games sono la nostra modesta proposta per rendere sempre più vivo e attivo il nostro rapporto con voi lettori.
Speriamo che vi divertiate nella stessa misura in cui ci siamo divertiti noi a realizzarli.
Scriveteci e fateci sapere le vostre opinioni in merito... (e buona caccia a Sylvia!!!)

R.Z.

K n.94

Marzo è il mese dedicato alla primavera, al risveglio della natura. E come da un torpore tipicamente invernale, Kappa fiorisce offrendovi profumate recensioni e colorate anteprime.
Il Cover CD di questo mese è più succoso che mai! Potrete trovarvi, difatti, alcune primizie, tra le quali spicca in tutta la sua maestosità la demo di Kick Off 97, che vi offriamo su un piatto d'argento... anzi, su un CD argentato! E allora, che aspettate! Tuffatevi tra le pagine della vostra rivista preferita.

recensioni

COMPLOTTO	34
DRAGON LORE	38
THEME HOSPITAL	42
TERMINATOR SKINET	46
STAR GENERAL	48
POD	52
TITANIC	54
HARPOON '97	56
MASTER LU	58
VIRTUA COP	60
L'OCÈAN DES ORIGINES	62
XS	64
PANZER DRAGON	66
KILLING TIME	70
ERADICATOR	72
MAGIC THE GATHERING	74
KICK OFF '97	76
PERFECT GRAND PRIX	80
CAMPIONI!	82
GP MANAGER 2	84
NASCAR RACING 2	86
SOCCER MANAGER	88
SEGA RALLY	90
SCUDETTO 2	92

anteprime

LUCAS 18

WARP HUNTER 22
COSTRUCTOR 24

JACK NICHLAUS 28
MICROFORUM 30

COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGG

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

CURVA CIP
Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

Complotto alla Corte di Re Sole.

rubriche

Cover CD	6
K News	8
Amiga News	100
Amiga (BURNOUT)	102
Rock On Line	104

TNT Cheat	124
Cyber Master	126
K Box	128
Internet	136
K Console	138
Classifica	140
Schede	141
K Mart	144

tnt

EVOCATION 106

TOONSTRUCK 108

RAMA (2ª PARTE)	114
BROKEN SWORD	118

ERE' K • COME 'LEGGERE' K • COME 'LEGGERE' K

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Laura Colombo, Riccardo Rossiello, Luca Fassina, Massimo Losa, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Danilo Cappello, Silvia F., Fabrizio Farenga, Alessanfro Peretti, Derek Dela Fuente.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO:
Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esaurirti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")
INDIRIZZO E-MAIL:
k.magazine@bbs.infosquare.it

COVER CD

La versione che comprende il Cover DisK di K viene venduta al solito convenientissimo prezzo (solo 9.900 svalutatissime lirette!). Il terzo CD contiene come sempre una vagonata di

COVER DISK N°3 !!!

demo (questa volta 15), oltre ad alcune splendide utility (per F1GP2 e per Quake!) e a tre soluzioni complete scelte tra le più richieste da voi lettori.

DEMO IN ESCLUSIVA

KICK OFF '97

Ecco una delle più favolose demo mai capitateci tra le mani in questi ultimi tempi. Dopo averci giocato, sarete sicuramente d'accordo con me che questo Kick Off è l'unico e solo gioco di calcio che può pensare di insidiare il trono di FIFA. ...E questo mese in Italia sarete gli unici ad averlo, dal momento che i lettori delle altre riviste potranno solo rotolarsi nel fango dall'invidia, quando gli mostrete con noncuranza di essere già diventati dei piccoli Gianfranco Zola del Jcypad!!! Un giusto ringraziamento, va sicuramente rivolto alla Maxis, che ha fatto predisporre la demo per noi di K, battendo ogni record di velocità. ...Thank you Simi! Il gioco è stato recensito in esclusiva dal nostro "calciofilo" Danilo a pag. 76, per cui correte subito al leggerne il giudizio. Mi raccomando ragazzi: gasamento e pavoneggiamento massimo con tutti i vostri amici!!!

DEMO

TOMB RAIDER

Dalla Core Design è arrivata la demo di uno dei più bei giochi di tutti i tempi. Graficamente splendida (basta premere il tasto F1 per giocare in alta risoluzione), questa avventura vi consente di analizzare a fondo l'action adventure tridimensionale più bello della storia dei videogiochi. Già recensito nel mese di Novembre 96, si è meritato un roboante 945, che detto tra noi gli potrebbe anche andare un pochino stretto! Gira sotto DOS.

NASCAR 2

La Papyrus/Sierra ha sfornato un secondo episodio imperdibile per gli amanti dei giochi di simulazione a quattro ruote. Il motore grafico è molto fluido e dettagliato, e potrete saggiarne le caratteristiche con questo efficace demo. Il programma è stato recensito a pag. 87, meritandosi il bollino di K-Gioco.

JETFIGHTER 3

Questo è un gioco che, ricorderete, ha mandato in visibilio il nostro "Pitone" sulle pagine dello scorso numero della rivista, meritandosi 920. Fateci un giro anche se non siete appassionati di volo simulato: la grafica ne vale la pena.

KKND

Ecco una succosa anteprima: con questa demo potrete toccare con mano la struttura di gioco e l'interfaccia comandi di Kill Krush 'N Destroy, l'ultimissimo clone di Red Alert appena annunciato dalla Electronic Arts. Si tratta ancora solo di un primo abbozzo, ma penso che la cosa sia molto promettente.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Dalla Activision l'ultimo episodio della saga che vi vede impegnati ai comandi di immensi robottoni dotati di una terrificante potenza di fuoco. Il gioco è senza dubbio il migliore per completezza e complessità degli scenari presentati, ottimo anche il motore grafico tridimensionale, forse il più supportato in assoluto dai produttori di schede grafiche tridimensionali. Aspettatevi a breve qualche patch al riguardo...

VIRTUA COP

La Sega prosegue con la meritoria opera di conversione su PC dei successi che hanno furoreggiato in sala-giochi. Adesso è il turno di un graficamente adeguato Virtua Cop, che usa il mouse come surrogato di quelle splendide pistole ticchettanti che tutti gli appassionati di questo gioco hanno finito di amare più della propria paghetta settimanale...

SHATTERED STEEL

E' probabilmente il più serio concorrente di MechWarrior. La Interplay ha davvero superato se stessa, utilizzando un motore grafico che utilizza il VoxelSpace di novalogichiana memoria... Anche su un normale Pentium/100 la grafica schizza a velocità mai viste, con effetti sonori quanto mai coinvolgenti. Giocando alla demo vi renderete conto che in questo caso si punta più alla giocabilità che alla simulazione, cogliendo decisamente nel centro.

CYBERGLADIATORS

Anche la mitica Sierra, famosa per le sue avventure,

si getta nella mischia con un picchiaduro poligonale multitexturizzato. Le combo e i colpi segreti non mancano ...come avrete modo di sperimentare sulla vostra pelle!

BATTLEGROUND 5: ANTIETAM

Ecco in anteprima il quinto episodio della serie Battleground (che sarà recensito nel prossimo numero dal nostro miglior stratega: Paolo Forni) in una demo che sarà sicuramente un successo tra gli appassionati della guerra di secessione americana.

KRAZY IVAN

Dalle console al PC: la Psygnosis ci promette litri di adrenalina con uno sparatutto furioso e frenetico.

MUZZLE VELOCITY

Un simulatore di carro armato della seconda guerra mondiale basato su un motore tipo Doom? Ebbene si. Dalla Digi4fun (no, non è un errore di stampa, il 4 ci vuole davvero) la demo americana di quello che è indubbiamente un progetto molto coraggioso, visti gli insuccessi di 1944 e compagnia...

A FORK IN THE TALE

Sempre direttamente dagli Stati Uniti, potete cimentarvi in quello che sembra un film americano di serie B. Probabilmente in Italia non lo importerà nessuno, ma ho pensato di pubblicarlo ugualmente per farvi capire che idee strane hanno talvolta i game designer americani...

HARPOON '97

Tre missioncine per quello che è senza ombra di dubbio il miglior gioco di strategia aeronavale moderna mai realizzato. Sotto Windows 95 questo prodotto non va mai in crash e dona nuova linfa vitale e nouvo entusiasmo a quegli appassionati che, come me, lo hanno amato alla follia. La recensione a pag. 56 su questo stesso numero.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Correte a vedere questo rolling demo: sono una cinquantina di secondi davvero mozzafiato. Vi consiglio di collegare il PC allo stereo e di mettere il volume almeno a due terzi... Se i vostri vicini non avranno chiamato la polizia, verranno sicuramente a vedere se davvero un'astronave è atterrata in camera vostra!

LIVELLI AGGIUNTIVI

WARWIND DE LUXE

Ringraziamo la SSI per il continuo supporto che sta dando al nostro Cover DisK. Questo mese, direttamente dalle fervide menti del gruppo di programmazione di WarWind, potrete avventurarvi in ben tredici nuovissime mappe di gioco, ciascuna attentamente progettata per fornire una sfida superiore al normale. E' scontato ricordarvi che dovete possedere il gioco originale per poter utilizzare questi file aggiuntivi.

INFERNO I

Ultima occasione per diventare "Redattore Infernale". Approfittatene finché siete ancora in tempo: la sfida scade a metà Marzo.

UTILITY

Allegate al CD-ROM troverete due eccezionali utility per modificare a vostro piacimento le auto di Formula 1 Grand Prix 2 e per giocare in Internet a Quake senza dover impazzire a cercare ogni volta l'indirizzo del *QuakeServer* più veloce. In più non mancano gli ormai classici driver grafici per Windows 95, ovvero i *DriverX 3.0* . Abbiamo deciso di allegare anche la versione precedente (2.0) per permettervi di "tornare indietro" nel caso possediate qualche gioco che richiede per forza l'utilizzo dei driver più stagionati.

SOLUZIONI

Nel CD sono presenti le K-soluzionidi tre delle avventure più richieste durante la nostra hot-line del giovedì: *Ultima Underworld, Indiana Jones e il fato di Atlantide* e *Lands of Lore*

Di quest'ultima il Cyber Master ha dovuto inserire la prima parte a furor di popolo, dal momento che abbiamo avuto il centralino intasato di telefonate che chiedevano anche la spiegazione della prima sezione di gioco (che è la più facile). Non mancano quindi le dettagliatissime mappe dei livelli che tanto sono care al nostro Cyber-ossesso. Sembra che senza di esse lui non possa quasi vivere! Mah, come sono strani i robot gelatino-tentacoluti...

K NEWS

Novità, novità e ancora novità. Le nuove News di K vi portano a scoprire tutti i segreti dei prossimi giochi.

A ME GLI OCCHI!!!

Quante volte avete immaginato di spostare attraverso la sola forza del pensiero un oggetto? Anche se la tecnologia odierna fa letteralmente passi da gigante, ancora alla telecinesi non ci siamo avvicinati, ma a qualcosa di molto simile da oggi si! Sono da qualche giorno in commercio tre videogames in cui per giocare avrete bisogno non del mouse né della tastiera, ma di un congegno elettronico da applicare al dito della mano destra: fatto questo utilizzerete il pensiero come sistema di controllo (UAU!). Mi spiego meglio: in uno dei videogame in commercio impersonerete uno sciatore e per spostarvi a destra o a sinistra per schivare i paletti in pista (come ogni buona Compagnoni insegna) basterà pensare "destra" o "sinistra " e questo come per incanto avverrà! Miracolo? Non direi, dato che la sonda applicata al dito decodifica gli stimoli elettrici presenti nel sistema nervoso e li spedisce dritti dritti al PC, il quale li interpreta. Facile no? Mica tanto! Non vedo l'ora di provarlo!

PC CD-ROM

UN NUOVO LETTORE!!!

Come potrete notare dalla foto, K è una rivista leggibilissima. Lo dimostra il fatto che Mattia (questo è il nome del simpatico pupetto

della foto) è in procinto di divorarsi K come il suo biberon... Complimenti a mamma Marta (accanita lettrice e messaggera via Internet) e buona lettura a Mattia!

PC CD-ROM

ERRATA CORRIGE...

Sarà stato il freddo glaciale che ha fatto "restringere" di 30 punti il voto finale di Ar'Kritz? Qui in redazione siamo concordi nel ritenere che la perturbazione polare che ha interessato la nostra penisola abbia in qualche modo ristretto la votazione di Ar'Kritz, da noi valutata **920** (quindi un K Gioco!) e non 890 come apparso sullo scorso numero. Ce ne scusiamo sia con la Medium (la casa distributrice del prodotto), sia con i lettori. Il prodotto è molto valido, e nel prossimo numero lo potrete trovare sul Cover CD di Kappa. Indubbiamente siamo sicuri di assicurarvi un divertimento senza precedenti, e potrete apprezzare veramente in anteprima come Ar'Kritz rispecchia pienamente la nostra valutazione.

PC CD-ROM

N COME NINTENDO 64

Lo abbiamo atteso per mesi (sembrano anni), ma finalmente il momento è arrivato! Il colosso mondiale della grande N è sbarcato in Italia portando con sé nella stiva un enorme carico di Nintendo 64, la consolle a 64 bit che, grazie a titoli dalla grafica spettacolare (uno per tutti Mario 64) è riuscita a tenere testa alla Playstation di casa Sony. Il prezzo inizialmente si aggirerà intorno alle 400.000 lire e all'interno della confezione ci sarà posto anche per un joypad. I titoli di lancio in commercio sono: Guerre Stellari, Waverace 64, ovviamente Mario 64 e qualcun altro di secondo piano. Affrettatevi gente, dato che sembra proprio che i negozi saranno presi d'assalto!

PC CD-ROM

PILOT US ROBOTICS

Piccolissimo, bellissimo, utilissimo: questi sono i primi tre aggettivi che vengono in mente per definire il Pilot di Us Robotics (la celebre marca di modem). Pilot è una specie di agendina elettronica molto particolare, visto che prevede di essere utilizzata parallelamente a Pc e Mac; è piccolissima e viene fornita con un corredo molto interessante. Nel suo genere è innovativa: prevede due zone separate per scrivere lettere e numeri con la pennina direttamente sullo schermo, si può collegare a una "normale" tastiera Pc facilitando molto le operazioni di inserimento iniziali dei vostri dati, prevede un simpatico giochino per imparare a scrivere come vuole lei e tanto altro ancora che potreste scoprire solo provandola. Che altro dire, se non che ha la misura di una tasca da camicia e racchiude tutte le potenzialità di un'agenda ma anche di un piccolo computer portatile. Sicuramente consigliata a chi vuole mantenere tante informazioni in poco spazio e in modo sicuro.

PC CD-ROM

NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME

K

K BOX
TNT TRICKS'N TACTICS
MULTIMEDIA

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIU' VANTAGGIOSO.

PER TE
K+CD ROM A SOLE L. 96.000 INVECE DI L. 118.800.

ABBONARSI A K HA MOLTI VANTAGGI

- ☑ **UNO SCONTO DEL 20%**
- ☑ **UNA GARANZIA**
  Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento
- ☑ **UNA FACILITAZIONE**
  E puoi anche pagare a rate!

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a:

RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via Rizzoli, 2-20132 Milano

SCHEDA DI ADESIONE

VALIDA PER ABBONARSI A 12 NUMERI DEL MENSILE K +CD ROM CON IL 20%

SI Mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K+CD ROM con il 20% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo L. 96.000, anzichè L. 118.800, anche in 3 rate mensili di sole L. 32.000. Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28797102000

COGNOME

NOME

VIA **N.**

CAP. **LOCALITA'** **PROV.**

TEL. / **FIRMA**
(del genitore per i minori)

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all'accettazione della casa.

K NEWS

STEEL PANTHERS I, II, III... III?

Dopo il successo ottenuto con la simulazione di uno dei giochi di guerra da tavolo più riusciti, e dopo l'uscita (ormai imminente del suo seguito), ecco che a sorpresa la SSI già torna alla carica decantando un nuovo episodio della serie che promette, così almeno dice, faville. Fra le indiscrezioni filtrate si intuisce che questa volta le operazioni di guerra copriranno un lasso di tempo compreso fra la I° Guerra Mondiale e l'inizio del nuovo millennio. E' stato ideato un nuovo engine per sfruttare al meglio l'intelligenza artificiale che permetterà scontri molto più impegnativi e realistici. Attendete fiduciosi su queste pagine ulteriori notizie.

PC CD-ROM

LARA CROFT

In gondola? Ancora non si sono spenti i clamori suscitati da Tomb Raider, il capolavoro della EIDOS, che già è in ampia fase di realizzazione il suo seguito, che prometterà faville. Numerose sono le novità rispetto al primo capitolo da evidenziare: questa volta molti livelli sarano ambientati all'aperto, è previsto inoltre un ampio uso di light sourcing, un'opzione per il multiplayer e per finire un livello ambientato fra le gondole a Venezia! Cominciate a sbavare!

MYST... IL RITORNO!

Ormai sembra ufficiale: Myst, l'avventura che ha fatto gridare al miracolo qualche anno fa, grazie alla grafica spettacolare, avrà un seguito dal titolo "Riven: Myst II", la cui uscita è prevista per l'estate inoltrata di quest'anno. Il gioco sarà ambientato a D'ni, dove si era conclusa la prima parte, e si espanderà attraverso centinaia di nuove locazioni ricche di sorprese. Il presidente della Cyan, la casa che sta programmando questo gioiello, ha affermato che "nonostante la Cyan questa volta abbia il quintuplo del personale, 10 volte il budget dello scorso capitolo, e macchine che garantiscono una potenza di calcolo 500 volte superiore ... River avrà lo stesso feeling del primo titolo". In poche parole... successo assicurato! (scommettiamo?)

PC CD-ROM

GRRRRRR!

Più che un uomo è un animale, è ben corazzato ed è verde... cos'è? Macchè ramarro, è "l'incredibile Hulk", che diamine!
La EIDOS, dopo il successo ottenuto con Tomb Raider, sta lavorando a un nuovo gioco che vedrà l'eroe verde dei fumetti alle prese con le situazioni più assurde che una mente malata possa concepire. Il suo rilancio per PC è previsto entro qualche mese, dato che la controparte su Playstation è imminente. Impersonare il gigante buono (mica tanto) avrà i suoi lati positivi: vi toccherà chiacchierare a suon di pugni e distruggere tutto ciò che vi si parerà davanti. Cominciate a scaldare le mani...

PC CD-ROM

SIERRA TORNA A COLPIRE

Un nuovo capitolo è atteso per i fan della serie Quest for Glory, che è ormai arrivata al quinto capitolo.
Questa volta viaggiando per il mondo di Silmaria dovrete vedervela contro Gargoyles, Hidre e ogni sorta di nefandezze immaginabili (e non), viaggiando in compagnia di amici di vecchia data come Liontaur, Erasmus e il mitico Rakeesh.
Il tutto sarà gestito eccellentemente mediante moderne routines grafiche 3D in tempo reale.
Il titolo? Dragon fire.
La data d'uscita? Estate 1997.
La trama?
Eh Eh, seguiteci e vedrete! Non vi deluderemo!

PC CD-ROM

E' TEMPO DI COMPILATION

Per coloro che si sono persi i titoli di culto degli ultimi anni come Doom, Warcraft II e Phantasmagoria (ma dove siete stati... su Marte?!), ecco in arrivo delle succosissime compilation da non perdere per nessun motivo al mondo. La Blizzard presenta un prezioso cofanetto contenente Warcraft, Warcraft II e l'espansione di quest'ultimo dal titolo Warcraft II: Beyond the Dark Portal... e scusate se è poco! Un must per chi se li era persi. Anche la GT Interactive entra in gioco con un prodotto simile, condensato in, udite udite, ben 4 CD con titoli del calibro di Wolfstain 3D, Final Doom, Doom2, Quake, i sei Keen Commander, e molti altri. Eh Eh Eh, ovviamente imperdibile!

Infine segue in scia anche la Sierra che, analogamente ai concorrenti, sforna una quaterna di CD con all'interno avventure tipo Laura Bow, la serie completa di Kings Quest, il primo capitolo di Phantasmagoria, e altri titoli di secondo piano.
Eh si, è proprio vero: il fascino di Roberta Williams non conosce confini.

PC CD-ROM

CD DEDICATO ITALIANO

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di
MARIO POLTRONIERI

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996.

Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona! Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale ! GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SPECIALE K hardware

DI ALESSANDRO PERETTI

E' inevitabile; con tutto il parlare che si fa di queste benedette schede 3D, non potevamo lasciarvi lì, con il naso all'insù, di fronte allo scaffale del vostro rivenditore di fiducia, cercando di capire solo dalle confezioni o da quanto avete sentito dagli amici, qual è la più veloce, la più economica, quella che supporta meglio i driver DirectX e quella che fornisce i giochi migliori in bundle.

Quindi, a queste e altre domande abbiamo cercato di trovare noi di K una risposta, per meglio orientarvi nell'acquisto di una di queste schede.

Abbiamo così provato quelle che ci sono sembrate le migliori e quelle delle quali si è parlato di più: Creative 3D Blaster, Matrox Mystique, Diamond Stealth 3000 3D e la nuovissima Righteous 3D.

COS'E IL 3D?

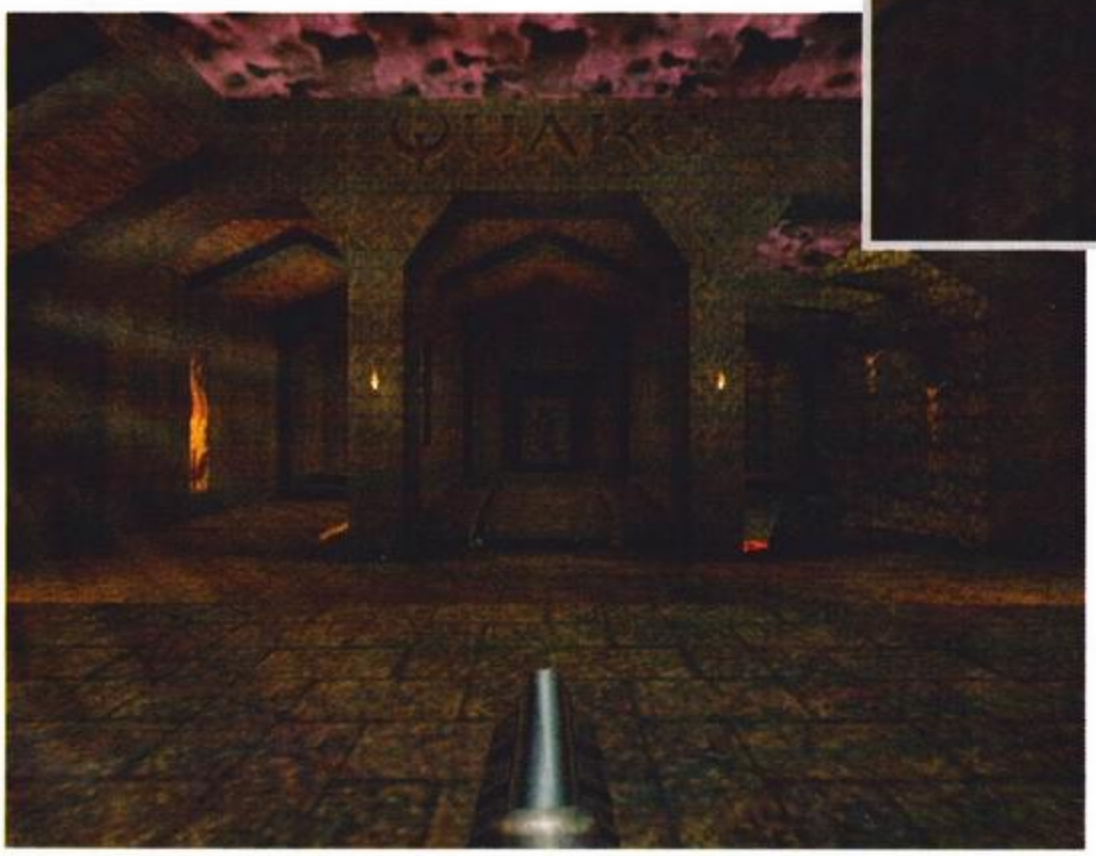
Sicuramente il più noto capostipite dei giochi 3D è stato Wolfenstain 3D. Questo è stato probabilmente il primo a permetterci di muoverci in scenari 3D renderizzati in tempo reale; a quei tempi tutti restammo estremamente colpiti da questa innovazione. Ora i tempi sono molto cambiati e le tecniche si sono molto affinate, creando capolavori quali Quake e Descent II.

La differenza tra 2D e 3D. Sostanzialmente, quando vi muovete in uno scenario in 2D non fate altro che muovervi in una serie di immagini "precalcolate", quelle che il programmatore ha deciso di farvi vedere. Per fare un esempio provate a immaginare un platform, quale Price of Persia. E' vero che vi potete muovere liberamente su, giù, a destra e a sinistra, ma il punto di vista dell'osservatore rispetto allo scenario resta sempre il medesimo, ovvero quello deciso da chi ha scritto il software.

Nel 3D invece le cose cambiano notevolmente. Immaginate di essere in una stanza quadrata e di avere al centro di essa un'automobile. Bene, ora con la tecnologia 3D potete girare liberamente su tutto il perimetro di questa stanza, guardando l'auto da tutte le angolazioni possibili: dal retro, vedendo baule e lunotto, oppure di fianco, di fronte e così via, in modo da guardarsela tutta. In sostanza, quello che fa la differenza tra 2D e 3D è la possibilità di modificare il punto di vista dell'osservatore rispetto all'oggetto osservato... Chiaro, no?

COME SI GENERA UN'IMMAGINE 3D.

Per generare immagini 3D sostanzialmente bisogna passare attraverso 2 fasi ben distinte: la prima è quella della definizione dell'oggetto in 3D, calcolato su di un sistema in assi cartesiani a 3 dimensioni; la seconda è quella dell'invio sullo schermo in 2 dimensioni dell'immagine calcolata secondo il punto di vista dell'osservatore.



Immaginate ora di fare questo con un semplice cubo. E' palese che i calcoli che deve eseguire il processore per gestire un oggetto così semplice sono molto pochi, e lo può fare senza sforzo e a una velocità elevatissima.

Provate ora a immaginare la schermata iniziale di Quake, quella dove si sceglie il livello di difficoltà.. Avete presente quanto è complesso, ricco di particolari, di oggetti in movimento e chissà cos'altro? Riuscite a immaginare quanti milioni di calcoli deve eseguire il processore quando vi muovete in mezzo a quell'oceano di pixel? Probabilmente no! Per questo motivo la suddetta schermata "scatta" visibilmente a 800 x 600 anche su un Pentium 200.

TOTAL CONTROL

VERSIONE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

K hardware SPECIALE

Per questo motivo sono nate le schede grafiche 3D con un chip specializzato nel calcolo delle immagini 3D che, occupandosi di questo tipo di calcoli, libera la CPU di una grossa mole di lavoro, consentendole di velocizzare enormemente tutto.

E IL DIRECTX?

Vi sarete sicuramente chiesti più e più volte perché i giochi sono da sempre girati molto più velocemente sotto DOS che sotto Windows... Il motivo è il seguente: noi tutti sappiamo bene che i produttori di hardware, che producono schede video, schede audio, joystick e quant'altro è presente nelle nostre macchine sono molteplici, per non parlare delle periferiche disponibili, che sono veramente infinite.

Questo, da una parte è un vantaggio, nel senso che consente a ognuno di noi di personalizzare a seconda delle singole esigenze il computer; ma dall'altra è uno svantaggio per chi deve scrivere software senza sapere su quale hardware verrà utilizzato.

Questo problema sotto DOS non è mai esistito, in quanto è sempre stato l'ambiente ideale, in grado di consentire al software in uso l'accesso diretto alle periferiche, senza bisogno di driver specifici.

Sotto Windows, però, questo non è possibile e così è stato creato il concetto di periferica "astratta", il quale permette a chi scrive software di farlo in maniera svincolata dall'hardware, ricorrendo a driver generici e a emulazioni. Questo però si traduce in un rallentamento pazzesco nelle esecuzioni dei programmi che non possono accedere direttamente alle periferiche.

Ora, senza entrare troppo nel tecnico, posso dirvi che le tanto agognate librerie DirectX non sono altro che dei driver che consentono alle software house di continuare a scrivere programmi indipendenti dall'hardware, ma capaci di sfruttare al meglio ogni singola periferica, avendo su di ognuna di esse l'accesso diretto, comprese le ultime schede grafiche 3D.

Fatte queste doverose premesse, passiamo a esaminare le singole schede.

CREATIVE 3D BLASTER

Dopo aver creato lo standard con le schede audio, finalmente la Creative ha deciso di buttarsi alla grande nel difficile mercato delle schede video con la 3D Blaster.

La scheda monta il processore Rendition Verite e viene fornita con 4 Mb di EDO DRAM.

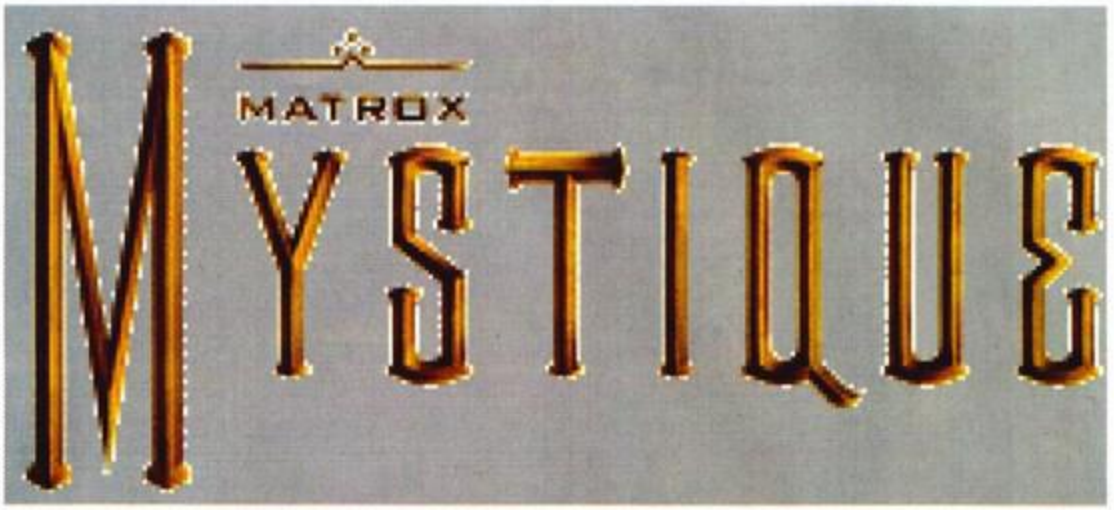
Durante le prove, questa scheda si è comportata piuttosto bene, distinguendosi per l'ottimo effetto "fogging" che riesce a generare e per la grande compatibilità con le librerie DirectX; infatti non abbiamo riscontrato alcun problema con nessuno dei numerosi giochi 3D sui quali l'abbiamo provata. Il meglio di se stesso lo ha sicuramente dato durante le prove con i giochi forniti in bundle, distinguendosi per la velocità e il realismo nel 3D (splendidi gli effetti in Flight Unlimited).

Per Windows è stata inserita un'ottima utility, in grado di risincronizzare il monitor ogniqualvolta si cambia risoluzione. In poche parole vi permette, quando passate per esempio da DOS a Windows, di non dover "centrare" manualmente l'immagine sullo schermo.

Un difetto lo abbiamo riscontrato: nel progettare questa scheda è stato completamente trascurato il core in VGA, facendola risultare a 320x200 di una lentezza spaventosa! E' vero che ormai non lo utilizza più nessuno, però....

La scheda viene venduta con il seguente software: Lettore MPEG, Quake (Sharware), Toshinden, Flight Unlimited e Rebel Moon.

Prezzo indicativo: £. 330.000 Iva compresa.



MATROX MYSTIQUE

Personalmente possiedo questa scheda da quando è stata lanciata sul mercato e posso dirvi che va molto bene per alcuni aspetti, ma delude per altri... Cerchiamo di capire insieme perchè.

Innanzitutto devo dire che la versione da me posseduta (2Mb espansa a 4) presenta diversi problemi di incompatibilità con alcuni software (forse nelle ultimissime versioni questi problemi sono stati risolti). Per esempio, non si riesce a far girare GP2 e fa degli stranissimi scherzi con Virtua Fighter.

Dopo mesi di continue sostituzioni di driver scaricati da Internet non sono ancora riuscito a risolvere tutti i miei problemi; anche se con altri software si comporta benissimo, risultando velocissima con programmi 2D e con applicativi quali 3D Studio e Photoshop.

Da segnalare inoltre che l'installazione sotto Windows non è risultata delle più semplici, costringendomi a diverse e ripetute installazioni.

Abbiamo inoltre riscontrato qualche problema con le librerie DirectX con qualche gioco.

Il difetto peggiore sta probabilmente nell'incapacità di generare l'effetto "fogging" (che a noi piace moltissimo); risulta comunque molto bello e "profondo" l'effetto 3D nei giochi dedicati.

La scheda viene venduta con il seguente software: Mech Warrior 2, Scorched Planet, Destruction Derby 2, Lettore MPEG e un

SCHEDE GRAFICHE 3D A CONFRONTO				
Produttore	**CREATIVE**	**MATROX**	**DIAMOND**	**ORCHID**
Modello	**3D Blaster**	**Mystique**	**Stealth 3000 3D**	**Righteous 3D**
CARATTERISTICHE GENERALI				
Funzioni 2D	SI	SI	SI	NO
Tipo e quantità di RAM	EDO DRAM 4Mb	SGRAM 4 Mb	VRAM 4 Mb	EDO DRAM 4 Mb
RAMDAC (Mhz)	170	170	220	Non dichiarato
Max resolution / Min. colors	1280x1024 / 16 bit	1600x1200 / 8 bit	1600x1200 / 16 bit	640x480 / 16 bit
Min. resolution / Max colors	640x480 / 32 bit	640x480 / 32 bit	640x480 / 32 bit	640x480 / 16 bit
Max refresh / Max resolution	75 Hz / 1280x1024	75 Hz / 1600x1200	75 Hz / 1600x1200	120 Hz / 640x480
Max refresh / Min resolution	120 Hz / 640x480	200 Hz / 640x480	160 Hz / 640x480	120 Hz / 640x480
Windows 95 Drivers	SI	SI	SI	SI
Windows 3.1x Drivers	SI	SI	SI	SI
CARATTERISTICHE TECNICHE PROCESSORE 3D A BORDO				
Costruttore	**Rendition**	**Matrox**	**S3**	**3Dfx Interactive**
Modello	Verite	MGA-1064SG	Virge	Voodoo Graphics
Fogging	SI	NO	SI	SI
Flat Shading	SI	SI	SI	SI
Gouraud Shading	SI	SI	SI	SI
Phong Shading	NO	NO	NO	NO
Z-Buffering	SI	SI	SI	SI
Texture Mapping	SI	SI	SI	SI
Perspective Correction	SI	SI	SI	SI
Bilinear Filtering	SI	NO	SI	SI
Texture Compression	NO	SI	NO	NO
Mip Mapping	NO	SI	SI	SI
Alpha Blending	SI	NO	SI	SI
Depth Cueing	NO	SI	SI	NO
Double Buffering	SI	SI	NO	SI

K hardware SPECIALE

browser per Internet.
Prezzo indicativo: £. 320.000 (versione 2Mb); £ 400.000 (versione 4Mb) Iva compresa.

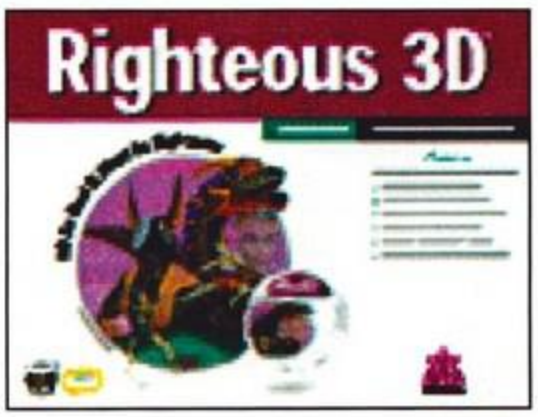
DIAMOND STEALTH 3000 3D

Non poteva mancare la prova di una scheda che montasse il notissimo chip della S3, presente in una dozzina di schede video oggi sul mercato.
Questa scheda ha dimostrato una grande compatibilità con le librerie DirectX (in tutte le sue versioni), riuscendo a far terminare tutti i test senza il minimo intoppo.
Come abbiamo avuto modo di apprezzare già su altre schede, il chip della S3 si comporta molto bene nel 3D, risultando molto veloce e riuscendo a generare un ottimo effetto "fogging".
Da segnalare inoltre le ottime prestazioni nel 2D e le utilissime utility per Windows.

Purtroppo la scheda viene venduta solo con Descent 2.
Prezzo indicativo £. 425.000 Iva compresa.

RIGTHEOUS 3D

Secondo il nostro modesto (si fa per dire) parere, questa è senz'altro la miglior scheda provata!
Ha dato a tutte le concorrenti un netto distacco in tutti i benchmarks 3D, posizionandosi al vertice delle schede 3D in termini di velocità.
Inoltre, essa genera nell'esecuzione di giochi 3D degli effetti veramente superbi, sicuramente i più belli visti nella prova.
La cosa che rende particolare questa scheda è che essa non sostituirà la vostra vecchia scheda 2D, ma si integrerà con quest'ultima.
Infatti la Righteous 3D è in grado di occuparsi solamente delle applicazioni 3D, lasciando alla vecchia scheda il compito delle applicazioni 2D.
Quando lancerete un gioco 3D, potrete udire il relais che scatta sulla scheda e la azionerà sostituendosi alla 2D!
L'installazione è semplicissima e si bypassa alla vecchia scheda con un cavo fornito nella confezione.
Personalmente ero un po' preoccupato pensando a strani conflitti e lotte intestine a Windows 95....
Invece l'installazione è stata rapida e indolore: il sistema l'ha rapidamente riconosciuta, configurata e correttamente installata in un lampo! Fantastico!!!
Per mettere la ciliegina sulla torta vi dico che viene venduta con un bellissimo e ampio pacchetto software: Mech Warrior 2, Descent 2, Actua Soccer, Fatal Racing, Scorched Planet, Hellbender, Monster Truck Madness (trial version) e una serie di ottime utility.
L'unico neo è costituito dal prezzo che la colloca al vertice delle schede provate:
£. 650.000 circa, Iva compresa.
Purtroppo se si vuole la qualità bisogna pagarla! (ma ne vale la pena!!!)



E´ il Tuo Peggior Nemico...

DIABLO

... ricaccialo all´inferno!!!

Affronta DIABLO in labirinti sempre diversi ...
occhio però: la grafica fa paura...
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!
SCENDI ALL´INFERNO E OLTRE...
C´E´ L´UMANITA´ DA SALVARE !!!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95 O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA 256 COLORI, SCHEDA SONORA E MOUSE COMPATIBILI CON WINDOWS '95, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA (COMP. DIRECTX).
OPZIONI MULTIPLAYER:
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI: RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE CONNESSIONE A INTERNET LOW-LATENCY CON SUPPORTO DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

seguirà versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO

£ 99.900

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

DI RICCARDO ROSSIELLO

LUCASARTS alla riscossa!

La LucasArts Entertainment Company, è forse la più nota delle tre società che compongono la Lucas Companies: non ha bisogno quindi di grandi presentazioni...

...Non solo, infatti, alcuni suoi titoli hanno raggiunto cifre di vendita record (Rebel Assault, in particolare, ha superato il milione e mezzo di copie vendute, mentre X-Wing ha superato da poco il milione), ma grazie a titoli famosissimi come Sam & Max, Day of the Tentacle e le varie avventure ispirate al personaggio di Indiana Jones (non diteci che non li avete!)... occupa addirittura la prima posizione nel mercato dei videogames, con una quota di circa l'8,6%.
Ultimamente però, e ci riferiamo soprattutto a Full Throttle (interessante, ma troppo breve) e a Afterlife (un'idea originale, ma priva di verve), la Lucas si è meritata parecchie critiche. Per zittire i detrattori, pertanto, ha deciso di mettere sul tavolo i suoi assi. Dei veri pezzi da novanta, che presto, molto presto, ci diranno se l'omino Lucas è ancora in grado di farci divertire come una volta.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

La notizia che Monkey Island III fosse sul punto di uscire è stato probabilmente il pesce d'aprile più ricorrente tra i videogamers. Finché... non è divenuto realtà! The Curse of Monkey Island, seguito dei famosi The Secret of Monkey Island e Monkey Island II: LeChuck's Revenge, infatti, annunciato inizialmente per marzo, dovrebbe essere realmente in uscita intorno a maggio/giugno (doppiaggio permettendo).
Questa volta il pirata LeChuck è tornato dal regno dei morti per coronare il suo sogno: strappare il governatore Elaine Marley dalle braccia di Guybrush Threepwood, e convolare con lei a nozze ("Bruciate pure tutte le isole dei Caraibi, ma portatemi la mia sposa!"). Come dire: prima la vendetta e poi il piacere. Solo che ancora una volta il mitico Guybrush, per bruciare sul tempo il suo acerrimo nemico, finisce col far precipitare le cose. Infila infatti al dito di Elaine un anello, che la trasforma all'istante in una statua d'oro! Lo scopo della storia, quindi, sarà duplice: rompere l'incantesimo e affrontare in punta di spada LeChuck e il suo manipolo di fidati furfanti. Richiesto dai fans da almeno cinque anni, e pensato per oltre nove mesi a tavolino, Monkey Island III promette di ribadire quanto mostrato di buono nei capitoli precedenti, migliorandolo con un profondo restyling. Le dimensioni, e quindi la longevità, saranno le stesse di Monkey Island 2, ovvero circa 60 ore di gioco continuato... ammesso riusciate a risolvere tutti gli enigmi al primo colpo! Anche stavolta, infatti, dovrete parlare con i vari personaggi, raccogliere e combinare oggetti... ma probabilmente, senza l'aiuto della famosa interfaccia SCUMM (Noooo, non c'è la SCUMM!), che pare sia stata sostituita da un puntatore intelligente (tipo Broken Sword). La grafica è in alta risoluzione (640x480 pixel), abbellita da una quantità spropositata di animazioni, e dai consueti scenari interamente disegnati a mano ("Interactive Movie? Che significa?" - scherzano alla LucasArts). Ma il meglio dovrebbe essere ancora una volta l'humour made in Lucas, che ci costringerà a destreggiarci tra tribù di cannibali vegetariani, bucanieri ubriaconi e un tale "Snugglecakes!", che in italiano suona all'incirca "attira-pasticcini"! Potete iniziare a preparare la pinta del Grog!

DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

Dark Forces è stato il primo tentativo della LucasArts nell'ambito degli sparatutto tridimensionali in soggettiva. Un esperimento abbastanza riuscito, se si tiene conto che all'epoca la pietra di paragone era Doom. Se infatti l'engine di gioco mostrava qualche carenza, questa era bilanciata dall'atmosfera e

dall'ambientazione, davvero molto efficaci.
Ora, però, che i nuovi punti di riferimento si chiamano Quake e Duke Nukem, la sfida si è fatta ancora più impegnativa. A giudicare dal plot della storia, ne vedremo delle belle. Se infatti nella scorsa missione bisognava semplicemente appropriarsi dei piani della Morte Nera, e raccogliere notizie sui Dark Troopers, stavolta avrete delle possibilità di gioco molto più varie... Ancora una volta vestirete i panni di Kyle Katarn, che dovrà affrontare ben sette Jedi guidati dal Lato oscuro della Forza, e far luce su un altro frammento del suo passato. A un certo punto, potrete addirittura scegliere da che parte stare: se distruggere l'Impero o respingere i Ribelli. Se infatti sceglierete il Lato oscuro, Katarn entrerà in possesso di un enorme potere, ma si allontanerà definitivamente dal bene. Se sceglierete viceversa la Luce della Forza, egli dovrà affrontare il Male. In qualsiasi caso, avrà in mano le sorti della galassia. Il più forte avversario che ostacolerà il suo cammino sarà Jerec - un potente Jedi Nero che ricerca la ricchezza e i supremi poteri mortali - che verrà preceduto dai suoi simpatici compagni (si fa per dire!): Boc, Sariss, Marw, Gorc, Pic, e Yun.
Per il resto, lo svolgimento del gioco sarà assai simile al primo Dark Forces, a eccezione di una sola grande differenza: che stavolta sarà possibile usare la Forza! Grazie ai punti-esperienza che si raccoglieranno dopo aver completato ogni livello (in stile Diablo e Daggerfall), si giungerà ad acquisire una serie di superpoteri, con i quali Katarn potrà vedere attraverso i muri, guarire dalle ferite molto più rapidamente, spiccare dei salti incredibili e prendere a distanza sia gli oggetti sia le armi (Giucas, sei solo un apprendista!). Anche l'armamento riserva parecchie sorprese: troverete le pistole Bryar modificate, i fucili dei Storm Troopers, i detonatori termici, un cannone a ripetizione (sottratto alle Dark Troopers nel precedente Dark Forces), una mitragliatrice pesante e delle mine provenienti dalle armerie imperiali. Ma la più eccitante delle nuove armi sarà sicuramente la spada laser di Kyle Katarn (quella vera intendo, non quella che i ragazzini sono soliti sbatterci sulle pal... nei giorni di Carnevale!). Dark Forces II si comporrà complessivamente di 12 livelli, che dovrebbero arrivare a 21 grazie a un ulteriore Cd-disk (un Cd-Rom/data disk, insomma); tra le tante migliorie, permetterà anche di effettuare finalmente i salvataggi anche nel bel mezzo dei livelli. Jedi Knight vanta un motore completamente 3D, personaggi realizzati con texture di poligoni e scene ritoccate con tecniche

Siamo in dirittura di arrivo, anche se mancano alcuni mesi prima del loro rilascio. I giochi della LucasArts stanno prendendo forma, e presto saranno nei vostri computer!

antialising per limitare l'effetto pixel. Le consuete scene di raccordo full-motion-video sono invece realizzate con un misto di computer renderings, riprese video effettuate ex-novo, e spezzoni di film provenienti dai film della trilogia di Star Wars. Non mancherà, ovviamente, un'opzione per il gioco multiplayer (fino ad 8 giocatori), sia via modem sia via network (pare che questa sezione sia stata programmata da quelli di Descent!). In particolare, saranno disponibili tre opzioni: Total Combat: tutti contro tutti; Team Combat: dove sarà possibile stabilire che personaggio interpretare; Territory Combat: che si risolverà in una sorta di "ruba-bandiera", da giocare in modalità Total o Team. Per competere inoltre con i games ultima generazione come Tomb Raider, Dark Forces II supporterà da subito alcune tra le più note schede 3D accelerate, come quelle basate sul chipset Rendition Verité (3D Blaster) e il chipset Voodoo (3Dfx Interactive).
Che la Forza sia con voi!

REBELLION

L'universo di Guerre Stellari è stato sfruttato in ogni modo da quelli della LucasArts, che vi hanno tratto ispirazione per realizzare simulatori di volo (X-Wing, Tie Fighter...), sparatutto 3D in soggettiva (Dark Forces, e ora Jedi Knight), screensavers... Mancava solo un gioco strategico. Provvede a colmare il vuoto Rebellion: The Star Wars Strategy Game (appunto!). Un gioco di strategia nel quale si potranno comandare tutte le risorse dell'universo Star Wars: siano essi i pianeti e le forze controllate dall'Impero, che quelle dell'Alleanza Ribelle. Naturalmente, il fine nei due casi sarà diametralmente opposto: nel primo, dovrete catturare Luke Skywalker (ma non farete mai questo ad Harrison Ford, vero?), Mon Mothma o distruggere il quartier generale dei Ribelli; nel secondo, dovrete mettere le mani su Darth Vader, o sull'Imperatore, oppure impossessarvi del Trono imperiale a Coruscant. Come in ogni buon game di strategia, inoltre, Rebellion alternerà alle fasi di espansione e dominazione galattica quelle in cui bisognerà badare alla sopravvivenza e alla resistenza. I pianeti, gli asteroidi e le colonie della galassia, infatti, dovranno essere gestite al meglio per finanziare la madre di tutte le guerre (dove ho già sentito questa frase?). Le modalità di sfida, al momento, sono due: con giocatore singolo e il duello testa a testa.
Un game tutto sommato convenzionale, che non dovrebbe provocare grosse rivoluzioni. L'unico dubbio dei programmatori, in pratica, era se Rebellion si dovessere svolgere in turni o in tempo reale. Poi, dopo il successo riscosso da Command & Conquer e Warcraft II, anche questa nebbiolina si è dissolta.
Non sono trapelate molte altre notizie su Rebellion. Quel che è certo, è che avrà molte più animazioni di Afterlife, e che potrà essere considerato una perfetta via di mezzo tra Master of Orion II e Deadlock. Staremo a vedere...
bye bye! K

G
GRANA
PADANO
P

BIRAGHINI.

Obbedisci all'istinto irresistibile di mollare
Padano, tutta polpa e niente crosta, garantiti
e ricette. Per esempio con una goccia di aceto

QUANDO LA VOGLIA.

tutto e buttarti sui Biraghini. Sono gustosi cubetti di Grana dal consorzio e prodotti da Biraghi. Per infinite interpretazioni balsamico, come antipasto o con l'aperitivo. BIRAGHINI. PIACERE AL CUBO.

Biraghi

Piacere, formaggi

ANTEPRIMA

WARP HUNTER

THE ITALIAN CONNECTION

DI DEREK DELA FUENTE

Non capita molto spesso di sentir parlare degli sviluppatori di software italiani, ma ogni volta che succede è perché qualcosa di veramente buono è stato fatto. Basta pensare al successo di Screamer 1 e 2, pubblicati dalla Virgin; i programmatori di questi due giochi di corse sono il gruppo italiano Graffiti, che ha rapidamente guadagnato la considerazione e il rispetto dei videogiocatori di tutto il mondo.

Pixelstorm è un nuovo gruppo di sviluppatori italiani che sta per giungere alla ribalta sul mercato europeo grazie all'etichetta Sunsoft, uno dei colossi della distribuzione giapponese che ha avviato un ambizioso progetto di affermazione incentrato sul vecchio continente, e che vedrà per protagoniste numerose nuove piccole software house. Il titolo su cui stanno lavorando alla Pixelstorm si chiama Warp Hunter, e anche se le fotografie non hanno l'aria particolarmente

entusiasmante, credetemi, il gioco, una volta in movimento, è tutta un'altra cosa. Il team Pixelstorm è composto da otto elementi, sei dei quali impegnati a tempo pieno nella realizzazione di Warp Hunter. Tutti i membri del gruppo hanno avuto modo di lavorare intensivamente nel campo della programmazione software e della grafica 3D, e vantano nel loro curriculum anche collaborazioni di grande importanza nel campo dei videogiochi con grandi case come Sony e Namco (un titolo su tutti vi può bastare come referenza: Tekken 2). Siamo andati a scambiare quattro chiacchiere con loro...

K: Il 1996 è stato un buon anno per le software house italiane, con i Graffiti a recitare la parte del leone. Pensate che nel '97 le cose miglioreranno ulteriormente e che vedremo nascere qualche nuovo talento?

P: Gli italiani che lavorano nel mondo dei videogiochi sono numerosi, e ottengono anche degli ottimi risultati; purtroppo però le software house interamente italiane sono piuttosto poche, soprattutto per le difficoltà che il mercato dei giochi propone in Italia, specie a causa della pirateria molto diffusa. Comunque, la continua evoluzione del mercato e la diffusione sempre crescente di Internet favorisce anche il mercato italiano, che crediamo continuerà a svilupparsi. Noi alla Pixelstorm intendiamo conquistarci un posto al sole, e per questo stiamo continuamente cercando nuovi e validi collaboratori che ci permettano di costruire una squadra sempre più

competitiva; vedrete, sarete stupiti dai risultati che riusciremo a raggiungere.

K. Dove pensate che si faccia valere maggiormente la vostra competenza tecnica, e quali novità pensate di poter offrire al pubblico?

P: Al momento tutti i nostri sforzi sono diretti a rendere Warp Hunter un gioco che possa aspirare a entrare nella storia dei videogame. Più in generale, cercheremo di far fruttare le nostre potenzialità per riuscire a dar vita a giochi innovativi; e non solo per quel che riguarda gli aspetti tecnici, ma soprattutto con un occhio alla giocabilità e al divertimento che sapranno garantire.

K. Potete darci qualche anteprima sul vostro gioco?

P: Warp Hunter è un gioco immediato e molto intuitivo. Le regole sono semplici: il giocatore deve distruggere diversi gruppi di bombe dello stesso colore senza farsi travolgere. Si tratta di un gioco a metà tra il puzzle e lo sparatutto, veloce e incalzante, accompagnato da una colonna sonora che aumenta ancor di più il ritmo. Come giocabilità, Warp Hunter ricorda alla lontana Bust-a-Move della Taito (noto anche come Puzzle Bobble), ma è molto più evoluto dal punto di vista tecnico e della profondità del gameplay. La visuale potrà essere bidimensionale, con inquadratura dall'alto per il massimo della chiarezza, sia in 3D, per un'esperienza molto più immersiva e coinvolgente; ed è interamente realizzato in alta risoluzione. In ogni caso Warp Hunter è stato programmato perché funzioni al meglio anche sui PC meno sofisticati; non sarà necessario avere un computer da fantascienza per potersi divertire con questo gioco, dal momento che il codice che abbiamo creato è in grado di ottimizzare al massimo lo sfruttamento delle risorse messe a disposizione anche dai PC meno potenti. Per questo abbiamo sviluppato routine differenti per i 486 e per i Pentium, per riuscire a gestire al meglio sulle due macchine le rotazioni, le zoommate e le animazioni.

K. Nel gioco sono presenti circa 20 minuti di filmati digitali e un gran numero di animazioni pre-renderizzate; non pensate che tutta questa grafica possa ridurre la giocabilità del prodotto finale?

P: Le sequenze renderizzate e le animazioni sono state integrate con molta cura all'interno del gioco, e servono ad arricchire l'atmosfera e rendere la storia più coinvolgente. Ma chi si vede i filmati in seguito resterà catturato dalla grande giocabilità di Warp Hunter e dal divertimento che è in grado di procurare.

K. Il gioco è composto di ben 120 livelli; quanto sono differenti uno dall'altro, e quanto tempo ci vuole per completarne uno?

P: Sono molti i tipi diversi di mine con cui bisogna avere a che fare: meccaniche, biologiche, ibride, gelatinose... il tutto in una serie quanto mai varia di scenari e situazioni. Per questo il giocatore sarà invogliato a proseguire anche dalla curiosità di vedere cosa c'è dopo. Per quanto riguarda la difficoltà, già alla prima partita il giocatore sarà in grado di superare almeno 3 o 4 livelli; poi le cose si faranno più difficili.

K. Warp Hunter può essere giocato sia come un puzzle che come un gioco d'azione; potete illustrarci un po' meglio come?

P: L'approccio da tenere verso il gioco può essere vario, e dipende da come si intende giocarlo. Per vincere c'è bisogno di velocità e precisione, specie ai livelli più avanzati.

Ma se si vogliono ottenere punteggi alti, per stabilire nuovi record, bisogna per forza pianificare con attenzione le proprie mosse e giocare con un occhio più attento alla strategia. Ma non è obbligatorio; tutti possono decidere di giocare a Warp Hunter nel modo che preferiscono.

Per queste sue caratteristiche riteniamo che il nostro gioco sia un prodotto valido anche per il mercato delle console, e pertanto verrà pubblicato anche per Playstation e Saturn.

K. Se doveste descrivere con una sola frase Warp Hunter, cosa ne direste?

P: Si tratta del più divertente puzzle game del mondo. Anzi, no.

E' uno dei migliori sparatutto per PC. Anzi, no. è il puzzle-arcade-game più divertente e bello da vedere che sarà presto disponibile sul mercato. **K**

DI LUCA MONTICELLI

ANTEPRIMA

CONSTRUCTOR

Come costruirsi una città giocando in quattro, contemporaneamente e in tempo reale, massacrandosi a vicenda... virtualmente, s'intende!

Constructor è uno di quei titoli in fase di ultimazione che sicuramente farà parlare di sé, non tanto perché è un titolo attesissimo come tutti i prodotti Lucas, ma perché è un gioco che esce dalla norma, divertente e davvero insolito.

LO SCOPO

In Constructor (come dice la parola stessa...) si deve "costruire", edificare. In pratica dovrete svolgere la professione di imprenditore edile, acquistando un terreno e edificandolo in modo da avere una rendita dallo stesso. Da questo concetto si diramano infinite e divertentissime opportunità di gioco. Diciamo che il gioco è essenzialmente un role-playing in tempo reale, dove vi dovrete confrontare con altri tre opponenti. Questi ultimi possono essere altri tre giocatori, o (in loro assenza) lasciare che siano governati dal proprio Pc. Quindi, nel momento in cui state edificando la vostra città, in altre porzioni della mappa gli avversari faranno lo stesso.

Allora, vi chiederete, dove si articola il gioco? Semplice: in esilaranti "azioni di disturbo".

LE AZIONI DI DISTURBO

Questa opzione vi permette di far fuggire gli abitanti di un edificio di un vostro avversario, in modo da poter rilevare (più o meno abusivamente) il terreno ed edificarlo a vostro nome... Cosa ne pensate se aveste la possibilità di scatenare nella casa di un vostro avversario uno stuolo

CD DEDICATO ITALIANO

SCUDETTO 2

EIDOS INTERACTIVE

DOMARK

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

LA NUOVA VERSIONE DEL FAMOSISSIMO SCUDETTO 1

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 8 Mb RAM, VESA COMPATIBILE, SVGA, LETTORE CD.Rom 2X, MOUSE, SCHEDA SONORA.

Fate a calci per averlo !

Sfoga la tua foga di calcio: gioca, allena, seleziona, organizza, dirigi le più famose squadre del mondo. Ecco SCUDETTO 2 completamente rivisitato e arricchito rispetto alla precedente versione. Il vero "CALCIO TOTALE" è questo!

£ 89.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

di fantasmi? Oppure mandare una masnada di skinheads sbronzi persi in casa delle vecchiette e far fare a loro la più bella festa della loro vita? O mandare nelle vicinanze di una casa in costruzione un "figlio dei fiori" con tanto di stereo a distrarre gli operai e coinvolgerli in una danza pop-rock-metal (in questo modo si ritarderebbero i lavori di costruzione, perdendo l'appalto...)? E che ne dite di mandare un "delinquente" a minare le proprietà altrui?

Imprenditori edili... questo è il vostro futuro. Il bello è che potrete utilizzare tutte le armi per annientare gli avversari! Dalla mafia ai figli dei fiori...

Queste sono solamente alcune delle opportunità di accaparrarsi i territori altrui. Tutte le azioni di disturbo sono seguite da filmati in 3D molto ben realizzati, e che rappresentano in maniera dettagliata l'azione distruttiva che avete intrapreso.

LA GRAFICA

E' semplicemente FA-VO-LO-SA, tutta animata e ben realizzata. L'interfaccia è abbastanza semplice, e bastano pochi minuti per imparare il significato di ogni icona. Una sezione importante e graficamente esauriente è quella del budget: le fasi di gioco sono rappresentabili graficamente, segnalando i pregi e i difetti delle vostre azioni. Una mappa a tutto schermo, inoltre, vi permette di vedere in tempo reale i territori "conquistati" sia da voi che dai vostri avversari.

PRELIMINARMENTE CONCLUDENDO

Per definizione non è che sono un amante dei giochi di ruolo e strategici, ma devo dire che non vedo l'ora di giocare a questo programma, che sembra essere un titolone dei prossimi mesi. K

CD DEDICATO ITALIANO

POWERF1

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PRODOTTO UFFICIALE DELLA FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP.

... Il rombo dei motori ti sfonda il cervello. Hai gli occhi puntati sulla luce rossa. La tensione ti asciuga le mani. Uno sguardo per controllare gli avversari... fremono per anticipare il via... ma tu sai di essere il miglior pilota con la macchina migliore preparata dai più esperti...senti il sangue nelle tempie.. le mani stringono il joystick e... VIA!!!

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486,
8 Mb RAM,
SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER PRO O GRAVIS ULTRASOUND,
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 89.900

Numero Verde 167-821177

EIDOS INTERACTIVE

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

ANTEPRIMA

JACK NICKLAUS 4

Come ti realizzo un golf "da maestro"

DI DEREK DELA FUENTE

Giochi di golf per computer ce ne sono tanti; ma in grado di impressionare per la loro realizzazione, come questo nuovo titolo che porta il nome di Jack Nicklaus, decisamente no. Per questo sono andato a parlare con Mike Franco, uno dei boss della Accolade che si sta occupando dello sviluppo di questo gioco.

Manca poco per arrivare in buca, è il momento di usare il Putter.

K. Già in passato è stato pubblicato un gioco che sfruttava il nome di Jack Nicklaus, ma che non ha lasciato il segno. Quali miglioramenti sono stati fatti in questo nuovo titolo?

Mike Franco: L'ultimo gioco che ha portato il nome di Jack Nicklaus è stato realizzato quattro anni fa; questa nuova versione è stata completamente riscritta, e sfrutta un codice di programma assolutamente nuovo e al passo con i tempi. L'unica cosa che è stata mantenuta del vecchio programma è la compatibilità con il formato dei file. Così il nuovo Course Architect (la routine che si occupa di generare le caratteristiche dei diversi percorsi golfistici) è in grado di leggere i dati relativi ai vecchi circuiti e di convertirli nel nuovo formato. I ritocchi che abbiamo fatto al software prevedono la possibilità di generare percorsi a piacere a partire da pochi semplici dati, il supporto della modalità di gioco in rete, via E-Mail, via modem, per collegamento seriale e via Internet, la ricostruzione tramite filmati digitali dei giocatori, 4 nuovi tracciati, grafica in alta risoluzione a 24 bit con milioni di colori su schermo, nuovi metodi di controllo più efficaci e ancora più precisi.

K. La concorrenza nel campo delle simulazioni golfistiche per computer è decisamente agguerrita; quali pensate possano essere le vostre carte vincenti?

M. F.: Gli obiettivi che ci siamo prefissati di raggiungere con Jack Nicklaus 4 sono molto semplici: simulare al meglio le emozioni che una vera partita di golf sa regalare, e far assaporare il brivido di disputare una gara sui circuiti più famosi del campionato mondiale. Il primo obiettivo è stato raggiunto prestando la massima attenzione nel

La traiettoria seguita dalla pallina viene influenzata fedelmente dai rilievi.

riprodurre tutti i possibili aspetti tecnici che descrivono i diversi colpi che è possibile fare in una partita di golf, senza per questo rendere l'interfaccia di controllo del gioco troppo complicata o poco maneggevole. Il secondo, invece, è stato raggiunto grazie all'utilizzo di avanzate tecniche grafiche di rendering e illuminazione delle immagini, per

La realizzazione grafica è decisamente al di sopra della media.

riprodurre nella maniera più realistica possibile l'aspetto del terreno e del paesaggio. Per questo i circuiti di Jack Nicklaus 4 sono molto belli e spettacolari, e ricreati con assoluta fedeltà.

K. In questo nuovo gioco avete ricostruito 4 circuiti golfistici di fama mondiale. E' vero che avete utilizzato delle riprese aeree per ricostruire i diversi tracciati e per creare una grafica di qualità fotografica?

M. F.: Il processo preciso che abbiamo utilizzato per ricostruire i campi da golf non può essere ancora reso pubblico, comunque posso dirvi che ci siamo serviti di rilevamenti combinati da terra e dal cielo, per raccogliere tutti i dati necessari a definire perfettamente l'altimetria di ogni percorso, con una precisione quantificabile in centimetri. Inoltre, ci ha molto aiutato la grande esperienza di Jack Nicklaus nel disegnare i percorsi; è stato lui a controllare e giudicare il lavoro svolto su ogni campo da golf, e vi posso assicurare che è un giudice molto severo.

K. Gran parte del codice del programma viene impiegata per simulare matematicamente il corretto comportamento della pallina. Pensate di aver svolto un buon lavoro in merito?

M. F.: Il comportamento fisico della pallina da golf non viene quasi mai notato, a meno che non risulti poco realistico. In questo caso, invece, è una delle prime cose che si notano in un gioco. Perciò abbiamo dedicato molta attenzione alle routine di calcolo destinate a riprodurre il corretto comportamento fisico della pallina. Abbiamo persino sviluppato una routine di monitoraggio dei movimenti, che funzione in tempo reale, per rappresentare sullo schermo anche il corretto rotolamento della palla.

K. Fino ad ora i giochi di golf si sono sviluppati facendo uso di un'interfaccia di controllo piuttosto semplice, del tipo punta e clicca, per eseguire i colpi. Voi avete ideato qualcosa di nuovo?

M. F.: Certamente, e si tratta di innovazioni importanti! Il nostro scopo è stato di sviluppare un'interfaccia intuitiva e facile da gestire, ma in grado di coprire tutti i diversi aspetti che riguardano le tecniche con cui colpire la palla. Per esempio, abbiamo considerato l'intensità con cui viene colpita la palla, in modo da poter ottenere diverse calibrazioni per i colpi eseguiti con la stessa mazza, e abbiamo adattato l'ampiezza dello swing di ogni colpo alla distanza che si intende coprire: così sarà più difficile eseguire colpi precisi sulle lunghe distanze, mentre si avrà un maggiore controllo sui colpi che intendono coprire una distanza minore.

K. Il gioco offre un'ampia gamma di condizioni atmosferiche differenti. Come possono variare le condizioni meteo durante una partita ?

M. F.: Le condizioni del tempo sono interamente configurabili dal giocatore: si può decidere di mantenerle invariabili, oppure di farle cambiare casualmente, anche durante una stessa partita.

K. Di quale hardware si deve disporre per poter giocare al meglio Jack Nicklaus 4?

M. F.: La configurazione minima richiesta è un 486 DX2 66 Mhz con 8 MB di RAM. Già con questo hardware il gioco è perfettamente godibile, grazie all'ottima qualità del velocissimo motore grafico che si occupa della ricostruzione dei tracciati. Per godere delle prestazioni ottimali è invece sufficiente disporre di un Pentium 90 con 16 MB di RAM.

K. Per finire, se doveste descrivere questo gioco con una sola frase, che cosa ci direste su Jack Nicklaus 4?

M. F.: Semplice ma completo. Noi vogliamo che Jack Nicklaus Golf 4 diventi la più bella simulazione di golf mai realizzata, e per raggiungere questo obiettivo abbiamo realizzato quella che riteniamo essere un'esperienza di gioco nuova. Il golf può essere vissuto diversamente da ogni giocatore che vi si avvicina: è un gioco di classe, è ricco di sfide e permette di immergersi in scenari splendidi. E Jack Nicklaus è tutte queste cose insieme. K

La griglia aiuta a farsi un'idea più precisa sulla conformazione del terreno.

I giochi di luci e ombre in mezzo agli alberi è reso con grande realismo.

DI DEREK DELA FUENTE

ANTEPRIMA

MICROFORUM

VISIONI DEI PROGRAMMI A VENIRE

Negli ultimi tempi abbiamo visto come moltissime grandi compagnie si siano lanciate nel mondo dei videogiochi. La MGM e la FOX, tanto per fare due esempi, sono solo due delle grandi società che hanno portato una gran quantità di denaro sul mercato dei videogame. Ma l'interesse non si è ancora spento... anzi.

Parlando del Canada, le prime immagini che vi vengono in mente riguardano Ben Johnson e Donovan Bailey, oppure il mitico Villeneuve. Passando a parlare di videogiochi, se siete ferrati in materia potreste citare la Readysoft (Dragon's Lair non vi ricorda niente?); ma a ben pochi potrebbe venire in mente che alcuni dei titoli maggiormente venduti al mondo siano stati realizzati proprio in Canada: sto parlando di Fifa Soccer e di altri giochi della serie EA Sports.Il panorama delle software house canadesi è in effetti piuttosto florido; tra queste società spicca sicuramente la Microforum, che conta più di 130 collaboratori, e che racchiude in sé un grandissimo potenziale, destinato a esplodere in breve termine. Le infrastrutture alle spalle della Microforum sono degne delle più grandi società americane, come la Virgin o la Electronic Arts: si parla di studi di registrazione, di attrezzature per il motion capture e di strumenti per effettuare riprese cinematografiche. A differenza, però, delle software house statunitensi che si occupano esclusivamente della programmazione di videogiochi, la Microforum può vantare nel suo curriculum anche la produzione di numerosi titoli educativi e multimediali, e persino un pacchetto software per il disegno (Lets Draw) di grandissima qualità (guardate le fotografie se non ne siete convinti!).
Gli ultimi titoli pubblicati dalla Microforum sono stati accolti dal mercato europeo in maniera incoraggiante, specialmente per quanto riguarda Virtual Corporation; è per questo motivo che i prossimi giochi annunciati dalla casa canadese saranno orientati al gusto e alle richieste di mercato del vecchio continente. Di questo (e di altro ancora) siamo andati a parlare con Claudio Baiocchi, direttore esecutivo della Microforum.

K: Quanti anni fa è nata la Microforum?

M : "La Microforum è stata fondata nel 1985. All'epoca contava appena 10 dipendenti, oggi sono diventati più di 130. I nostri obiettivi principali sono la creazione di giochi su CD-ROM, programmi multimediali ed educativi. Fino a ora abbiamo prodotto qualcosa come 50 titoli su CD-ROM".

K: Pensavo che la Microforum si occupasse soprattutto di giochi sportivi; come mai avete deciso di cambiare genere?

M - "Sì, in effetti nei primi anni ci siamo dedicati ai titoli sportivi, e anche adesso è un genere che non trascuriamo. In questo momento stiamo lavorando a 'Gooch Grundy's X Decathlon', un titolo che si propone di affrontare il tema del videogioco olimpico con spirito umoristico, facendo il verso a molti altri giochi famosi. I personaggi a disposizione, per esempio, sono un alieno, un superatleta, un pantofolaro professionista, una scimmia parlante e un canguro pugile: tanto per dare un'idea dell'atmosfera che si respira! Anche per quanto riguarda le gare da disputare abbiamo dato fondo alla fantasia dei nostri programmatori; avrete la possibilità di partecipare ai 100 metri con i cani, cioè inseguiti da cani feroci, di afferrare il giavellotto dopo che ve lo avranno tirato dietro, di praticare il nuoto estremo in una piscina infestata dagli squali. Questo sarà uno dei giochi di punta del nostro catalogo di quest'anno, e noi ci facciamo molto affidamento".

K: In Europa l'uso eccessivo dei filmati digitalizzati viene visto spesso come un appesantimento inutile dei programmi. Voi cosa ne pensate?

M - "Nei giochi più vecchi usciti su CD-ROM la qualità dei filmati era spesso scadente, sia per le scarse potenzialità dell'hardware a disposizione, sia per colpa delle tecniche di digitalizzazione video ancora piuttosto primitive. Noi ci serviamo del full motion video solo per supportare ed enfatizzare una trama solida su cui si fonda un gioco, o per dare maggiore profondità al gameplay. Di recente abbiamo migliorato molto le nostre tecniche di realizzazione di full motion video, e ve ne potrete rendere conto quando vedrete 'High Expectations'; si tratta di un nuovo gioco capace di miscelare filmati digitali e scenari 3D renderizzati come mai si è visto prima.
Chi gioca farà davvero fatica a distinguere la grafica generata dal computer da quella digitalizzata, anche per merito dell'ottima qualità delle animazioni. Il risultato che si ottiene è di una grande immersività.

K: Come mai ci sono così pochi team di programmatori in Canada?

M - "Il problema fondamentale sono gli alti costi di produzione che occorre affrontare, legati alla produzione dei titoli su CD-ROM. Per produrre un gioco di buona qualità, in grado di vendere bene, è necessario effettuare grandi investimenti di tempo e denaro, e sono molto poche le società in grado di sostenere un impegno di questo genere".

K: Il mercato dei programmi per bambini sembra essersi saturato in questi ultimi tempi. Come mai avete deciso di entrare in questo particolare segmento di mercato, e cosa pensate di poter offrire in più rispetto agli altri?

M - "Abbiamo deciso di impegnarci nel campo dei programmi educativi perché ci sentiamo in grado di offrire prodotti di migliore qualità rispetto a quelli che sono attualmente disponibili. I nostri giochi per i più piccoli, che comprendono titoli come 'ToonWorks', 'Jungle Kids' e 'Make Me a World', sono in grado di offrire una combinazione perfetta tra divertimento e apprendimento, senza diventare mai noiosi. Siamo convinti che con la nostra esperienza di mercato, e con le potenzialità di distribuzione di cui disponiamo, abbiamo delle ottime chances di fare breccia anche in questo segmento di mercato tanto combattuto".

K: Quali sono le intenzioni della Microforum per il prossimo futuro? Continuerete a espandervi? E inizierete a supportare le console dell'ultima generazione come Playstation e Nintendo 64?

M - "Nel 1997 la Microforum si concentrerà principalmente sullo sviluppo e l'affinamento delle nuove tecnologie, volte a migliorare i nostri giochi per renderli sempre più all'avanguardia. Per riuscire nei nostri propositi amplieremo ulteriormente il nostro staff di esperti, e valuteremo con attenzione tutti i nuovi settori verso cui si muove il progresso tecnologico. Per esempio, uno dei settori che stiamo considerando con maggiore attenzione è quello del DVD (Digital Video Disk), così da poter supportare questo nuovo formato al più presto quando si renderà disponibile presso il grande pubblico. Stiamo anche pensando di sviluppare le versioni per Sega Saturn e Sony Playstation di 'Gooch Grundy's X Decathlon".

K: Avete sviluppato da voi un motore grafico tridimensionale per i vostri programmi? E in questo caso, quali sono le caratteristiche del vostro prodotto che vi soddisfano maggiormente?

M - "In realtà abbiamo sviluppato più di un motore 3D per i nostri programmi. Le routine create per 'X Decathlon' sono particolarmente soddisfacenti perché sono molto veloci, e mantengono un elevato livello di dettaglio anche con la grafica in alta risoluzione. Abbiamo utilizzato un'evoluzione di questo stesso motore grafico anche per un nuovo programma, 'Soultrap', in cui sarà possibile seguire l'azione modificando in tempo reale il punto di vista e la prospettiva delle inquadrature. Il giocatore sarà in grado di guardare in alto, in basso e ai lati, sia da un punto di vista in prima persona, sia da uno in terza".

K: Una delle routine grafiche di cui andate più fieri è la Dimension Technology. Potete illustrarci brevemente di cosa si tratta?

M - "La Dimension Technology è una routine grafica che abbiamo sviluppato per molti dei nostri prossimi giochi e che potrete vedere all'opera, per esempio, in 'High Expectations', o anche in 'Huygen's Disclosure'. In pratica, si occupa di calcolare realisticamente la prospettiva 3D quando un personaggio viene fatto muovere in scenari precalcolati, portandosi dal background in primo piano o viceversa. La routine si occupa anche di simulare realisticamente il volume degli effetti sonori in relazione alla distanza che la fonte dei suoni ha dal primo piano del video. Così, un personaggio che si sposta verso il background dello schermo produrrà effetti sonori il cui volume andrà in calando".

K: Potete darci qualche ulteriore ragguaglio sui vostri prossimi giochi?

M - "Cominciamo da 'Soultrap', che dovrebbe essere commercializzato verso la fine di Febbraio, e che verrà localizzatoin italiano. Il gioco vi trasporterà nel mondo da incubo di un uomo perseguitato dalle sue peggiori paure. Muovendovi in un paesaggio claustrofobico realizzato in 3D, e sempre in movimento, dovrete eliminare le fobie che vi perseguitano, senza caderne vittima. 'Huygen's Disclosure' vedrà la luce in primavera, e vi spingerà alla scoperta di una Luna di Saturno, alla ricerca della chiave che possa rivitalizzare l'atmosfera morente della Terra.

Il gioco offrirà alcuni notevoli sviluppi tecnologici, come il GAIM (Group Activated Intelligence Mode), che permette ai diversi personaggi di pensare e reagire autonomamente all'interno del programma. 'Gooch Grundy's X Decathlon' uscirà nel '97 e, come ho già detto, proporrà una rivisitazione umoristica dei giochi a tema olimpico, servendosi di un nuovo motore grafico 3D.

'High Expextations' sarà il progetto Microforum più ambizioso per quanto riguarda il '97. Voi vestirete i panni del più vecchio di quattro figli adottivi; vostro padre è stato appena assassinato, e con i vostri fratelli dovrete indagare per far luce sull'omicidio e sul passato di vostro padre. Tecnicamente 'High Expectations' propone una grafica all'avanguardia, molteplici punti di vista per seguire l'azione, animazioni 3D in tempo reale, sonoro digitale ed effetti surround, Dimension Technology. K

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Da sempre esclusivamente gli originali !

PC CD ROM

Arcade

3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
AMOK Ita	69.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	59.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
BEDLAM Ita	59.900
BIG RED RACING Italiano	39.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
CAPTAIN QUAZAR Win '95	59.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	79.900
CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARKER	49.900
DEADLY TIDE Win'95 Italiano	109.900
DEATH RALLY Ita	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95	119.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	89.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak Ita	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
EARTHSIEGE 2	74.900
ECCO THE DOLPHIN Win '95	69.900
ERADICATOR Man.Italiano	69.900
EXTREME POWERPACK	99.900
FINAL DOOM	69.900
FIRO & KLAWD Ita	69.900
FISTFIGHT	29.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Italiano	79.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man.Ital.	99.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
KILLING TIME Win'95	89.900
KRAZY IVAN Americano Win'95	79.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LODE RUNNER Win '95	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	89.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MEGARACE	19.900
MEGARACE 2	79.900
METAL & LACE/KNIGHTS OF XENTAR	89.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUTANT PENGUINS	49.900
NECRODOME Win'95	99.900
NIHILIST	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
POWER RANGERS ZEO	79.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRIMAL RAGE	39.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 PC/MAC	49.900
PSYCHO PINBALL	24.900
QUAKE Ita	69.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox+GUIDA	59.900
QUAKE O2 Ita	39.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95 Ita	89.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiani	49.000
RENEGADE Italiano	29.900
REX BLADE	64.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SLAM TILT Win'95 Ita	79.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Americano	79.900
SPEED RAGE Ita	39.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
STREET FIGHTER 2	19.900
STREET RACER Ita	89.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D Ita	59.900
T-MEK Ita	79.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
TERMINATOR SKYNET Inglese	59.900
TERMINATOR SKYNET Italiano	69.900
THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	10.000
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla Ita	85.000
TUNNEL B1 Inglese	69.900
TUNNEL B1 Italiano	89.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XENOPHAGE FULL	49.900
XS Ita	79.900
ZPC Win'95	109.900

Pilotaggio

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95 Ita	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
APACHE LONGBOW Italiano	79.900
ATF + NATO FIGHTERS	119.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BANZAI BUG Win'95	99.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II Ita	79.900
EF2000 EVOLUTION	89.900
EF2000 SUPER Win'95 Inglese	109.900
EF2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900
EF2000 Tactcom Ita	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
F1 MANAGER	79.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT SCHOOL Ita	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95 Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	109.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	119.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLYING CORPS Inglese	89.900
FLYING CORPS Italiano	109.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Inglese	49.900
HIND Italiano	79.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NASCAR RACING 2 Inglese	79.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital.	89.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
POWER F1 Inglese	79.900
POWER F1 Italiano	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900
SCREAMER Ita	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SEGA RALLY Win'95 Ita	84.900
SIM COPTER Win'95 Inglese	89.900
SIM COPTER Win'95 Italiano	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TOP GUN Manuale Italiano	49.900
TRACK ATTACK	39.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ingl.	89.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON	49.900

Avventure

9	94.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	59.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLINDNESS Win '95 Ita	99.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER	29.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	99.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DEATHKEEP	59.900
DETRITUS	29.900
DEUS	84.900
DIABLO Win'95 Inglese	79.900
DIABLO Win'95 Man.Italiano	79.900
DISCWORLD II + I Americano	99.900
DISCWORLD II Italiano	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	79.900
DRAGON LORE II	89.900
DRAGONHEART Win'95 Americano	79.900
DRAGONHEART Win'95 Man.Ital.	89.900
DUNGEON MASTER II	29.900
ENTOMORPH	29.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
FABLE Italiano	69.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900
FRANKENSTEIN	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	129.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	79.900
HARDLINE Inglese	69.900
HARDLINE Italiano	99.900
HARVESTER	79.900
HELL Cyberpunk Thriller Ital.	49.900
ICE & FIRE Ita	49.900
INDIANA JONES Atlantis Kit Ita	49.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit Ita	49.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NIRVANA PC/MAC Ita	99.900
NOIR	99.900
NORMALITY Man.Italiano	69.900
OBSIDIAN Win'95	119.900
ORIONBURGER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	89.900
PAYUTA Ita	79.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Ingl.	99.900
PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900
POCAHONTAS	116.000
POLICE QUEST SWAT Inglese	49.900
PRISONER OF ICE Inglese	29.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Italiano	119.900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* 02 / 29524256 consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

REALMS OF THE HAUNTING Ingl.	89.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	89.900
SACRED GROUND PC/MAC	69.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Inglese	94.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
SPYCRAFT Italiano SWAP	59.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900
STAR TREK Klingon Man.Ital.	39.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS I Micronauti Win '95 Ita	59.900
STELLARIS Sfida a Star City Ita	59.900
STRIFE Ita	79.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE VAMPIRE DIARIES Win'95	64.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIMELAPSE Ancient Civiliz.	119.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900
TOONSTRUCK Man.Italiano	99.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	49.900
TROPHY CASE	49.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
VIRTUAL VALERIE 2 PC/MAC	79.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut Ita	49.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Italiano SWAP	49.900

Sport

ACTUA SOCCER Inglese	59.900
BACKWOODS BILLIARDS PC/MAC	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	29.900
COLLEGE SLAM	79.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DECATHLON Win '95 Ita	49.900
EURO '96 Italiano	59.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FIFA SOCCER '96 Ita	49.900
FIFA SOCCER '97 Ita	69.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
HARDBALL 4	29.900
INDYCAR RACING 2 PC/MAC Ita	39.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 A.PALMER Ital.	129.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER Am	109.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
NBA '97 Italiano	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '96 Ita	49.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	99.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 Ita	79.900
SIM GOLF Win'95	89.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TROPHY BASS 2	79.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900

Strategia

1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	99.900
AGE OF RIFLES Americano	79.900
AGE OF SAIL	89.900
AIR POWER Italiano	39.900
ALLIED GENERAL Americano	49.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Inglese	84.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAVEWARS	99.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	99.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CONQUER Commem.Ingl.	79.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations Ita	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900
CREATURES Italiano Win'95	79.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEFINITIVE WARGAME II	79.900
DESTINY Win'95	79.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	109.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900
GENE WARS Ita	89.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	49.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ital.	99.900
M.A.X. Mechanized Assault Ing.	84.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ing.	89.900
MASTER OF ORION 2 Man.Ital.	89.900
OFFENSIVE	69.900
OVER THE REICH PC/MAC	99.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
POWER DOLLS 1.2	69.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT Inglese	79.900
RED ALERT Italiano	79.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Ready & Alert Ita	29.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SETTLERS 2	69.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000 PC/MAC	79.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Win'95 Italiano	79.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	79.900
SPACE BUCKS	59.900
SSI COMPILATION	59.900
STAR GENERAL	89.900
STAR RANGERS	19.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS II	69.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
THIRD REICH Americano	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	114.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	29.900
UFO Enemy Unknown	29.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
WAGES OF WAR Win'95	59.900
WAR WIND Win '95	89.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
X-COM Terror from the Deep Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900

Giochi di società

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ATMOSFEAR Italiano	69.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
CHESSMASTER 3000	24.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CLUEDO	99.900
EXTREME CHESS X	89.900
FANTACALCIO	69.900
GHEMATRIX Ita	99.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
LOTTOMAGIC Ita	99.900
MONOPOLY	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu Ita	29.900
POWER CHESS Win '95	79.900
TOTIP Ita	69.900
TOTOCALCIO	69.900
TOTOGOAL	69.900
YAHTZEE Ing Fra Deu Ita	49.900

Vari compilation

DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Fl.)	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	124.900
MEGAPACK 5	79.900

Shareware & utility

CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& CONQ./WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl.II	19.900
DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	29.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900

PC CD ROM

GAME PATCHES NOV 96	29.900
LINUX 6-CD DEC 96	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX TOOLBOX DEC.96	69.900
MONSTER MEDIA 17	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
QUAKE TOOLKIT	19.900
QUAKE TOOLKIT 2	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
SHAREWARE HEAVEN 6	29.900
STAR TREK COLLECTIBLES	79.900
STAR TREK VOYAGER	69.900
TOP SECRET DECODER PC/MAC	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

Floppy

Arcade

DRAGON'S LAIR Dischetti	10.000
MICROMACHINES Ita	14.900
PSYCHO PINBALL	14.900

Pilotaggio

FLIGHT SIMULATOR: GRAND CANYON Ita	10.000
FLIGHT SIMULATOR: HAWAII Ita	10.000
HONG KONG	49.900
INDIANAPOLIS 500 Ita	5.000

Utilità

CAMPAIGN CARTOGRAPHER	139.900

GRAVIS PC GAME PAD	*49.900*
GRAVIS PC GAME PAD PRO	*64.900*
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	*49.900*
MAD CATZ VOLANTE	*149.000*
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	*84.900*
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO	*124.900*
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	*179.000*
THRUSTMASTER T2	*269.000*
THRUSTMASTER TOP GUN	*79.900*
THRUSTMASTER F16 FLCS	*299.000*

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

AVVENTURA INTERATTIVA

DI LUCA FASSINA

COMPLOTTO

(ALLA CORTE DEL RE SOLE)

"Non solo un gioco, ma anche un 'educational', quel genere di prodotto che potete far vedere a mamma e papà quando rompono perché giocate al posto di studiare. Bene, fateli *studiare* con voi, allora!"

PC CD-ROM

MAC

GRANDIOSO

Francia, 21 giugno 1685. Il Re Luigi XIV si è trasferito con tutta la corte a Versailles da ormai tre anni, ma oggi la giornata inizia con un brutto presagio. Monsieur Bontemps, Primo Valletto di Stanza, fidatissimo del Re, vi manda a chiamare: fate parte di una selezionata cerchia di 'galoppini tuttofare' chiamati *garçons bleu* che ha libero accesso alla maggior parte delle stanze della reggia. Proprio per la vostra facilità di movimento vi affida un oneroso compito: scoprire chi dissemina Versailles di volantini anonimi, minacciando la distruzione della corte intera. L'avventura di Lalande (voi) è incominciata...

INTELLIGENZA E SAVOIR FAIRE

Ricapitoliamo: siete poco più che un ragazzino; il vostro diretto superiore (e imparerete in fretta quanto sia importante la scala gerarchica all'interno della corte del Re Sole!) vi ha dato un incarico di estrema fiducia ma quasi nessun aiuto. Che fare? Ricordatevi innanzitutto che Versailles, dal più importante membro della corte sino all'ultimo dei suoi mattoni, si regge sul Re e sui suoi ritmi: Lui si alza alle 8:30, Lui va a messa alle 12, poi Lui pranza e così via. Seconda importantissima regola, vivete in un ambiente in cui 'arrampicamento sociale' e 'infimo boicottaggio' sono giochi da bambini: dalla mattina alla sera - e anche oltre, tra le coltri... della notte - tutti cercano di fare le scarpe a tutti, per arrivare un gradino più in alto verso la benevolenza del Re. In quest'ambientino è facile intuire che se fidarsi è male, mettersi delle mutande di ghisa è molto meglio. Il gioco è un classico domanda-risposta-prendi-quello-portalo-di-là, ma da svolgere con testa: gli adulti con cui abbiamo a che fare sono potenti e tronfi, pieni di sé - come i bomboloni di Rapallo - eternamente scocciati e annoiati. Molti di loro vivono la vostra presenza di ragazzino-rompiballe-investigatore (ma questa vostra ultima

qualifica è per quasi tutti segreta) con estrema insofferenza. Anche se vi viene voglia di usare la stecca da bigliardo (che troverete prima o poi nel gioco) per un uso meno nobile di quello per cui è stata concepita, mantenete la calma: alla decima, undicesima volta che insistete otterrete dei risultati.

PERCHE' MAMMA NON ROMPE PIU'?

In anni e anni di scuola ho imparato una cosa essenziale: se non puoi batterli... unisciti a loro. Mi spiego: se i vostri genitori non cedono alla ferrea regola del *prima il dovere, poi il piacere* e quindi - tradotto in lingua comune - *prima si studia, poi si gioca con il computer*, Complotto (Alla corte del Re Sole) è quello che fa per voi. Sì, perché il gioco si svolge - come suggerisce il titolo e come vi ho rotto sino a ora - nella Francia della fine del XVII secolo. Per l'occasione la Reggia di Versailles è stata oggetto di una mastodontica ricostruzione 3D in alta risoluzione a tutto schermo: corridoi, scalinate, stanze segrete, tutto è stato ricostruito seguendo le piante originali del castello, fregi, dipinti, documenti e testimonianze dell'epoca, tutto facilmente consultabile e 'linkato' come una vera enciclopedia multimediale, con la possibilità di saltare dalla mappa alle schede relative ai singoli particolari e viceversa. Alcune riproduzioni rappresentano luoghi ormai inesistenti (come la Scalinata degli Ambasciatori o le scale a chiocciola dei passaggi segreti), altre stanze mai aperte al pubblico, altre ancora luoghi noti a tutti (come la celeberrima Galleria degli Specchi) ma riportati ai fasti di tre secoli fa. In tutte - o quasi - le sale di Versailles ci sono quadri, statue, arazzi (in totale più di 200!) che si possono osservare in zoomata per gustare a tutto schermo le opere d'arte che sono tuttora esposte nella reggia-museo più famosa di Francia. Conosceremo - perché dovremo recuperare dei disegni per lui - il Primo Pittore del Re, Charles Le Brun, in perenne lotta con il suo antagonista Mignard. Accanto a lui sfileranno le maestose immagini di Jean Racine (drammaturgo e storiografo del Re), Duras (Capitano delle Guardie del Re), Filippo di Francia, duca D'Orleans o le pettorute (i bustini francesi di quel periodo sono una delle migliori invenzioni maschiliste di tutti i tempi!) dame come la Principessa di Conti (con l'accento sulla 'i') e l'attempatella (ma gallina vecchia fa sempre buon brodo!) Marchesa di Montespan, ex favorita

UNA COMMEDIA IN ATTI

Atto I - Il Risveglio del Re
Ore 8:30, il Re si sveglia e viene assistito dalla famiglia reale e dai più intimi collaboratori.

Atto II - Dalla Vestizione al Consiglio
Ore 9:00, il Re viene lavato, sbarbato, pettinato e vestito davanti ai numerosi cortigiani che chiedono solo di entrare nelle sue grazie. Le donne non sono ancora arrivate.

Atto III - Dal Consiglio alla Messa
Ore 12:00, prima apparizione pubblica del Re a cui deve assistere tutta la corte: in processione verso la cappella per assistere alla messa.

Atto IV - Il Pranzo
Preparato durante la messa, il pranzo regale consiste in tre portate di sei piatti ciascuna. Dopo che il Re si sarà saziato potranno mangiare anche gli altri: alla sua tavola solo i ministri più vicini, le dame sedute di fronte a lui, tutti gli altri in piedi. Gli avanzi degli avanzi vengono venduti alla popolazione dai cambusieri.

Atto V - Il Re al Lavoro
Mentre il Re è al 'lavoro' nell'appartamento di Madame de Maintenon - sua moglie segreta - i cortigiani si divertono giocando e andando a caccia.

Atto VI - La Passeggiata
Ore 17:00, il Re visita i giardini sino al gran canale, seguito da uno sciame di razzolanti ancelle e servitori.

Atto VII - Dalla Cena al Riposo
In estate il Re ama cenare in uno dei boschetti adiacenti al castello. Tornato con tutta la corte alla reggia, dà inizio alla cerimonia del Riposo e dello Spegnimento delle Candele.

Finale I - L'incendio del Palazzo
Se avete fallito la missione, Versaille è destinata ad andare in fumo sino all'ultimo dipinto.

Finale II - I fuochi d'artificio
Onore, gloria e invidia altrui per il Garçon Bleu che ha salvato la Reggia dal pazzo maniaco.

del Re. Le atmosfere dei sette 'atti' più due finali sono affidate per la maggior parte all'immortale musica di Jean-Baptiste Lully (Maestro di Musica del Re che incontreremo - ahinoi - nel terzo atto) e ai quaranta minuti della sua musica barocca.

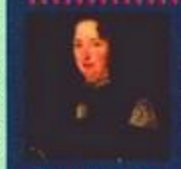
possibile accedere a queste schede per vedere chi è e che ruolo ha nella vita di Palazzo). Il sesto è una spirale temporale che ripercorre la vita del Re Sole dalla sua nascita (5 settembre 1631) alla sua morte (1 settembre 1715). Altrettanto

UN MENU SEMPLICE E RAPIDO

Complotto si consulta e si gioca subito. Il supporto multimediale, come già accennato qui sopra, consta di sei 'aree' completamente interattive tra loro: 1) il castello e i giardini; 2) la corte; 3) il regno; 4) vita nel castello; 5) le arti; 6) cronologia. I primi cinque riportano numerose schede, sempre affiancate da un'illustrazione (quadro, statua, cartina, tiff del gioco...): sono supporti storico-politici molto precisi e utili anche per comprendere le trame di corte (ogni volta che durante il gioco si incontra un personaggio è

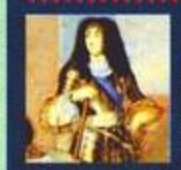
LA CORTE DI VERS

Luigi XIV, il Re Sole



Marchesa di Maintenon, moglie segreta del Re (1635/1715), 50 anni

Monsignore Luigi di Francia, Delfino del Regno, figlio del Re (1661/1711), 24 anni



Monsieur Filippo di Francia, Duca d'Orleans, fratello del re (1640/1701), 45 anni

Madame Palatine, Duchessa D'Orleans (1652/1722), 33 anni

Principe di Condé, primo principe di sangue (1621/86), 64 anni

Marchesa di Montespan, ex favorita del Re (1641/1707), 44 anni

Duca di Maine, figlio del Re e di Madame de Montespan (1670/1636), 15 anni

Principessa di Conti, figlia della Duchessa de La Vallière (1666/1739), 19 anni

Marchese di Seignelay, Segretario di Stato per la Marina (1651/90), 34 anni

Marchese di Croyssy, Segretario di Stato per gli Affari Esteri (1625/96), 60 anni

Marchese di Louvois, Segretario di Stato per la Guerra, Sovrintendente alle Costruzioni e alla Posta (1641/91), 44 anni

AILLES NEL 1685

Michel Le Tellier, Cancelliere di Francia (1603/85), 82 anni

Alexandre Bontemps, Primo Valletto Ordinario di Stanza al Re (1626/1701), 60 anni

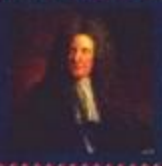
Padre La Chaize, Confessore del Re (1624/1709), 61 anni

Cardinale di Bouillon, Grande Cappellano di Francia (1643/1715), 42 anni

Duras, Capitano delle Guardie del Re (1625/1704), 60 anni

Charles Le Brun, Primo Pittore del Re e Direttore dell'Accademia di Pittura e Scultura (1619/90), 66 anni

Jean Baptiste Lully, Maestro di Musica del Re, Direttore della Reale Accademia di Musica (1632/87), 53 anni



Jules Hardouin-Mansart, Primo Architetto del Re (1646/1708), 39 anni

André Le Notre, Controllore delle Costruzioni e dei Giardini del Re (1613/1700), 82 anni

Jean Racine, Lettore e Storiografo del Re e Drammaturgo (1636/99), 46 anni

Lalande, Garçon Bleu

I PRIMI PASSI ALLA CORTE DEL RE SOLE

Atto I - Il Risveglio del Re

Dopo i filmati iniziali (fate attenzione ai particolari) e l'incarico di Bontemps bisogna uscire dalla porta a sinistra (Sx). Ascoltate Racine e Mansart che parlano vicino a un camino poi prendete la porta alla loro Sx. Parlate a Le Brun, poi prendete la porta più lontana sulla parete opposta e scendete le scale. Tirate la tenda rossa e aprite i due armadi. In ognuno si apre un solo cassetto da cui dovete prendere delle forbici e una lettera. Risalite e tornate nella stanza con il camino. Il quadro che lo sovrasta è "La cena di Emmaus"; il terzo vaso da sinistra nasconde una piccola chiave.

Prendete per la porta a Sx, salite una rampa, poi andate verso la finestrella: alla vostra destra c'è la stanza dei Garçons Bleu. Guardate il tavolo ma non toccate nulla. Andate a destra (Dx) dove c'è il baule. Apritelo con le forbici e prendete il foglio. Usate il foglio sulla candela che c'è sul tavolo (sì, lo so che sembra un abat jour, ma...) e apparirà un messaggio: "IL LUPO E LA STATUA". Tornate alla stanza del camino: la porta davanti a voi si è aperta e il valletto si è spostato. Entrate nella stanza da letto e trovate Bontempo (da ora in poi lo chiameremo il 'Capo') che aspetta il vostro rapporto...

semplici le icone di gioco: bocca per parlare, orecchio per sentire, mano per usare, manina che indica le direzioni agibili illuminandosi e scenografia 'a trascinamento' che segue in tempo reale le evoluzioni del vostro mouse. Spettacolare.

LO CHEF CONSIGLIA

Avete una sola giornata di tempo per risolvere tutti gli enigmi che vi verranno proposti. Se oltre a questo dovrete anche ricordarvi da che parte andare, allora le cose potrebbero decisamente complicarsi. E' per questo che la premiata agenzia di viaggi F&F vi consiglia un bel *giro panoramico* prima di impegnarvi nel gioco. Sono infatti consultabili separatamente dall'ambito dell'avventura piante, mappe e documenti che illustrano tutti gli aspetti del castello, anche i più insoliti. L'opzione visita, inoltre, permette di girare tutta Versailles come un turista dotato di *free pass all area*!

IN CONCLUSIONE...

Io, ormai innamorato di Parigi - e dell'albergo vicino a Saint Lazare - mi sono ripromesso di andare a Versaille e di girarla a occhi chiusi (dal momento che sto preparando il TNT passo più tempo sui pavimenti di marmo della reggia multimediale che non in redazione, dove il buon Montijella ormai venera ogni mia apparizione come se fossimo a Fatima). Vi aspetto in Francia, ragazzi. K

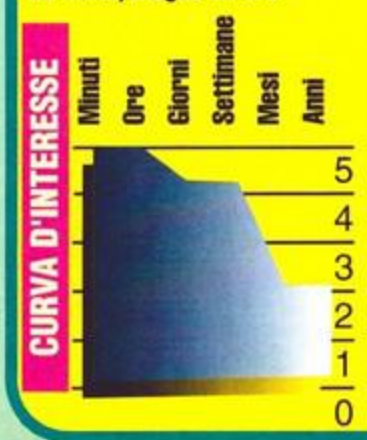
COMPLOTTO

Genere: Avventura interattiva
Casa: Canal + Multimedia
Sviluppatore: Cryo Interactive Entertainment

MAC/PC CD-ROM

Configurazione minima è un 486DX2 66Mhz con 8Mb di RAM, CD-ROM 2X, 10 Mb liberi su disco fisso, scheda video 640x480 (Vesa compatibile) 256 colori, SoundBlaster compatibile. Per giocare in tempo reale, però, è quasi inevitabile il Pentium. Per scaricare tutta la colonna sonora occorrono 92 Mb (!) di spazio, ma gira tutto bene sul CD-ROM, meglio un 6X.

K VOTO 945



AVVENTURA

DI ANTONIO PERNA

PC CD-ROM

Dragon Lore II

The Heart of the Dragon Wian

“Essere ordinati cavalieri non è impresa da poco: coraggio, abilità, carisma e origini nobili sono elementi indispensabili per aspirare al cavalierato. Figuriamoci poi se il vostro destriero deve essere un enorme drago!”

Per gli amanti delle avventure fantasy si prospettano momenti di grande gioia con l'uscita di Dragon Lore 2, un interessante gioco della Cryo che riprende le gesta lasciate in sospeso dal primo titolo della serie.

LA STIRPE DEL DRAGO

Il primo Dragon Lore era un'avventura dalle grandi qualità grafiche, che al tempo in cui venne messa in commercio (circa due anni fa) riuscì a sfruttare il supporto del CD-ROM come solo The 7th Guest era riuscita a fare prima. La storia era ambientata in un mondo fantasy popolato di draghi e creature magiche, e vi vedeva nei panni di un giovane aspirante al cavalierato, Werner von Wallenrod, alle prese con l'omicidio del padre (un vero cavaliere) per opera di un traditore da smascherare. Se avete giocato a Dragon Lore avrete scoperto quali fossero le trame che coinvolgevano voi e vostro padre, e avrete fatto giustizia meritandovi i ranghi di cavaliere. Questa nuova avventura incomincia poco dopo, rispetto a dove finiva quella precedente, cioè al momento della cerimonia solenne di investitura di Werner come cavaliere. Al suo mandato si oppone però Lord Cariachand, il Duca di Eragg, un nobile potente che gode di molta influenza nel consiglio, a causa dell'incertezza sulle origini del ragazzo. I conflitti di palazzo sono un pericolo subdolo per l'ordine dei cavalieri dei draghi; per questo motivo Werner viene incaricato di ritrovare il possente drago Maraach, il più antico della sua razza. La bestia fantastica, misteriosamente scomparsa da alcuni anni, è l'unico essere in grado di sostenere la sua candidatura, dato che si tratta del drago che cavalcava il padre di Werner prima di venire assassinato. Ma nubi molto più fosche si stanno addensando sul futuro del cavalierato. Per questo motivo verrete contattati dal misterioso Arcimago, figura mistica dai grandi poteri magici che da sempre veglia sull'ordine e sostiene le sorti dei cavalieri, seguendo un superiore disegno di ordine e pace, noto a lui soltanto. L'Arcimago vi svelerà alcuni indizi su ciò che vi riserverà il futuro e sulle difficili battaglie che dovrete affrontare, e vi fornirà anche qualche semplice ma indispensabile aiuto per cominciare con il piede giusto la vostra avventura. Dopodiché

State per prendere il volo... Spettacolare, no?!?

Le schermate statiche e le animazioni sono assolutamente eccezionali, in grado di creare un'atmosfera unica e irripetibile.

Il consiglio dei draghi, un posto dove è utile avere più amici possibile.

GRANDIOSO

Nota bene

Se non avete giocato al primo Dragon Lore, potreste ancora trovarlo in commercio in versione budget; potrebbe valerne l'acquisto. Altrimenti, sempre della Cryo, potreste trovare l'ottimo Lost Eden. Per avventure più impegnative non avete che l'imbarazzo della scelta: Rama, Broken Sword, Discworld 2 e Fable sono solo alcune delle possibilità.

Siete giunti in vista di un gruppo di rovine che sicuramente nasconde qualche interessante segreto.

toccherà a voi, al vostro ingegno e alla vostra forza, cercare di affrontare le difficoltà che vi attendono (e sono molte) nel prosieguo del gioco.

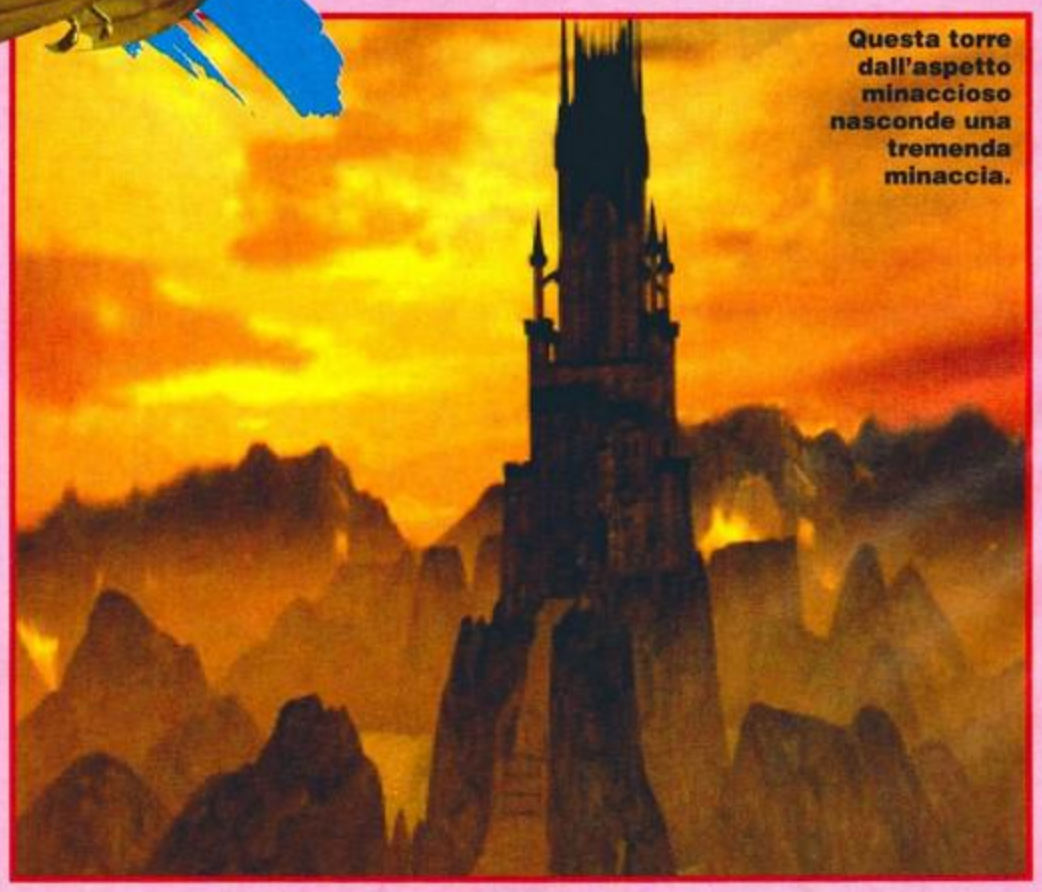
UN PO' AVVENTURA, UN PO' GDR

Ma passiamo a descrivere le caratteristiche vere e proprie del gioco. Dragon Lore 2 è un'avventura di stampo abbastanza classico, gestita tramite un'interfaccia punta e clicca. Il cursore può assumere, al vostro comando, la forma di una rosa dei venti, che vi indicherà le possibili uscite che potrete prendere dalla locazione in cui vi trovate; di una mano, per raccogliere gli oggetti; di una bocca, per parlare con gli altri personaggi, e di una mano che regge un oggetto, per utilizzare quanto avete nell'inventario. L'interazione con gli scenari non è particolarmente ampia, dal momento che potrete attivare i comandi appena descritti solo sugli oggetti evidenziati dal puntatore del mouse, quando vi muovete sopra di essi. Nel complesso, comunque, la gestione del programma è piuttosto intuitiva, e permette immediatamente di prendere confidenza con il gioco e di concentrarsi sugli enigmi. Questi ultimi non raggiungono mai un livello di complessità particolarmente elevato, ma riescono comunque a garantire un notevole interesse al gioco, che grazie ai tre CD su cui è distribuito si dimostra anche notevolmente longevo.
Peculiarità tipica di Dragon Lore 2 sono i brevi filmati, realizzati con animazioni in 3D molto sofisticate e ben fatte, che illustrano i vostri spostamenti e lo svolgimento delle azioni più importanti durante il gioco. Grazie a questi intermezzi, l'avventura della Cryo assume un aspetto molto cinematografico, senza comunque diventare soffocante o ripetitiva, vista la varietà delle sequanze disponibili; questo probabilmente è il maggior pregio del gioco: essere riuscito a coniugare una grafica ricca di animazioni spettacolari con una giocabilità fluida e non costantemente interrotta dai filmati.

Altro aspetto particolare di Dragon Lore 2 è la modalità di gestione dei combattimenti. Spesso, infatti, durante il gioco incontrerete dei nemici da sconfiggere in uno scontro diretto, il cui esito verrà determinato dalle vostre qualità fisiche (agilità e forza) e dalle armi che avrete in dotazione se combatterete all'arma bianca, o dal livello di apprendimento della magia, se invece vi servirete di incantesimi. Per i patiti del corpo a corpo Dragon Lore 2 offre tre diverse modalità di affondo con la propria arma, e un comando di difesa per parare o schivare i colpi; a seconda dell'avversario che avrete di fronte, vi converrà utilizzare colpi più veloci ma meno potenti, piuttosto che colpi lenti ma più dannosi. Gli scontri avvengono in tempo reale, e l'esito di ogni battaglia andrà a influenzare le caratteristiche del vostro personaggio proprio come in un gioco di ruolo.
Il discorso relativo agli incantesimi offre qualche possibilità in più. Le magie a vostra disposizione sono: il Reading Spell, per riuscire a interpretare i messaggi scritti in caratteri runici; il Protection Spell, che serve a diminuire l'efficacia dei colpi che subite in battaglia; il Weakness Spell, per indebolire gli avversari e il Friendship, utile per rendere le persone che incontrate più ben disposte verso di voi. Se poi siete entrati in possesso del Burning Brand potrete potenziarne gli effetti in combattimento con un altro

TNT in pillole

Muoviamo assieme i primi passi nel mondo di Dragon Lore 2. La prima cosa che dovete fare dopo aver parlato con l'Arcimago è scendere nelle grotte sotto il castello. Qui muovetevi nelle varie grotte e parlate con le due persone che incontrate per farvi dare armi, viveri e attrezzatura per il viaggio. Quando avrete tutto potrete anche richiedere una cavalcatura per raggiungere velocemente l'Arena. Prima di partire infilatevi l'anello protettivo che vi darà l'Arcimago... ne avrete bisogno fin troppo presto! E adesso godetevi il volo: è semplicemente spettacolare.


Questa torre dall'aspetto minaccioso nasconde una tremenda minaccia.

incantesimo apposito. Dalla capacità di combinare al meglio le abilità di combattimento manuali a quelle magiche si ottengono sempre i risultati più gratificanti.

CIAK! VA IN SCENA IL FANTASY

La Cryo si è sempre distinta per le sue realizzazioni molto particolari, costruite su una grafica disegnata a mano e successivamente digitalizzata, sempre di ottima qualità. Anche questo Dragon Lore 2 non costituisce un'eccezione; anzi, evidenzia in modo ancora più marcato la bravura dei grafici della software house francese, capaci di realizzare schermate statiche e animazioni assolutamente eccezionali, in grado di creare un'atmosfera unica e irripetibile. La musica direttamente suonata dal CD, il parlato digitale chiaro e comprensibile (però solo in inglese, anche se sottotitolato), e gli effetti sonori che accompagnano l'azione riescono a immergere il giocatore in un mondo alternativo veramente unico, in cui vivere appieno una fantastica avventura. La realizzazione tecnica di Dragon Lore 2 è eccellente sotto ogni punto di vista, con effetti speciali di qualità davvero cinematografica, capaci di miscelare animazioni renderizzate al computer, disegni digitalizzati e fotografie ritoccate in modo molto naturale. Complessivamente si ricava una sensazione di grande completezza dall'aspetto visivo del gioco, con punte di qualità eccezionali in alcuni casi, come ad esempio nell'animazione del primo volo sul cucciolo di drago e della lotta immediatamente successiva con i draghi neri.

E' facile restare affascinati dal susseguirsi delle immagini di Dragon Lore 2, che vi coinvolgeranno nella storia come succede per ben pochi altri titoli. Chi non apprezza particolarmente i giochi realizzati con un taglio cinematografico (anche se qui non si tratta di immagini digitalizzate) è probabile troverà l'ultima produzione della Cryo un programma dai ritmi troppo lenti; se invece non disprezzate i lunghi intermezzi filmati di qualità a narrare lo sviluppo della vicenda, sicuramente Dragon Lore 2 saprà darvi immense soddisfazioni, grazie alla sua spettacolarità visiva e all'atmosfera coinvolgente che riesce a creare.

Durante il gioco, incontrerete dei nemici da sconfiggere in uno scontro diretto, il cui esito verrà determinato dalle vostre qualità fisiche.

L'inizio della nostra avventura: la cerimonia di ordinamento a cavaliere.

SUGLI STESSI BINARI

Per concludere, Dragon Lore 2 non potrà che piacere moltissimo a tutti gli appassionati dei giochi prodotti dalla Cryo, visto che segue alla perfezione i canoni di produzione tipici di questa software house, migliorando alla grande gli aspetti più positivi del loro lavoro.

Chi ha giocato il bellissimo Lost Eden, o il primo Dragon Lore, si può fare un'idea abbastanza precisa di come sia questo gioco, del coinvolgimento che può offrire, delle emozioni che è in grado di dare e anche dei difetti di cui soffre. Personalmente ho trovato Dragon Lore 2 estremamente giocabile e molto interessante, dotato di un impatto visivo difficilmente riscontrabile in altre produzioni del genere. In una parola, è molto godibile, anche se magari non offre la profondità di avventure più complesse e ricercate. K

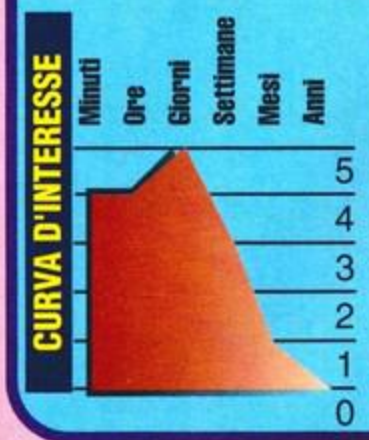
Cavalcherete anche strane creature di terra, oltre che draghi.

DRAGON LORE II

Genere: Avventura
Casa: Cryo
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

La richiesta minima per giocare a Dragon Lore 2 è di un 486 DX2 66 Mhz con 8 MB di RAM, scheda video SVGA e CD-ROM 2x. Vi sconsiglio comunque di giocare se non avete almeno un Pentium 90 con 16 MB di RAM e un CD-ROM 4x (meglio ancora un 8x). Funziona solo sotto DOS.



CD DEDICATO ITALIANO

GABRIEL KNIGHT 2

ATTENTO AL LUPO!

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Un'avventura in stile hollywoodiano da non perdere.

Gabriel, l'investigatore dei fenomeni soprannaturali, vola a Monaco

per scoprire il segreto di una serie di assassinii attribuiti a lupi mannari.

La sua compagna, Grace, nel corso delle ricerche scopre la storia

di sconvolgenti processi contro lupi mannari

avvenuti durante il Medio Evo.

6 CD - Oltre 1.000 scenari -
400 pagine di racconto - 25 attori.
Dal racconto di Jane Jensen

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN. 3.1 O SUPERIORE COMPATIBILE WIN '95, DOS 5.0 O SUPERIORE, 486 DX O SUPERIORE, 8 Mb RAM, SVGA A 256 COLORI, MOUSE, SCHEDA AUDIO, CD.Rom 2X.

£ 129.900

SIERRA

LEADER

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SIMULATORE

theme HOSPITAL

DI ANTONIO PERNA

“La Bullfrog è ancora sulla cresta dell’onda con una delle sue simulazioni migliori. Questa volta dovrete gestire al meglio un intero ospedale, per riuscire a guarire il maggior numero di malati, senza diventare uno di loro.”

PC CD-ROM

Parlare male, a ragione, della sanità in Italia è fin troppo facile; è proprio come sparare sulla Croce Rossa (AAAARGH, battutaccia!!!). Ma non credo che a nessuno sia mai capitato di vivere un’esperienza ospedaliera come quella proposta dai geniacci della Bullfrog.

EGREGIO PROF. DOTT. SIG. PRIMARIO GUIDO TERSILLI

In attesa dell’ormai pluri-rimandatissimo Dungeon Keeper, la Bullfrog ci delizia con un nuovo gioco della serie Theme-qualcosa, come sempre ricco di originalità e spunti divertenti. La collana di prodotti contraddistinti dalla sigla ‘Theme’ è quella che comprende le simulazioni della Bullfrog orchestrate sulla falsariga di quelle della Maxis (Sim City non vi ricorda niente?). L’unico precedente della serie è costituito da Theme Park, uscito ormai quasi tre anni fa, che vi metteva nei panni di un imprenditore incaricato di organizzare un grande parco di divertimenti in grado di raggiungere il successo e la fama. Theme Park riscosse un discreto successo di pubblico, visto l’approccio umoristico al problema della gestione finanziaria, la completezza di ogni aspetto della simulazione, la varietà di situazioni riscontrabili e la semplicità di utilizzo. Tutte queste qualità si possono puntualmente ritrovare in questo Theme Hospital, destinato a rinverdire i fasti della Bullfrog, celebrandone la capacità di proporre costantemente programmi innovativi e realizzati con cura.

Sarete il primario di una clinica medica privata, che dovrete cercare di far crescere.

L’idea alla base di Theme Hospital è molto semplice: voi sarete il primario di una clinica medica privata, che dovrete cercare di far crescere e prosperare, intervenendo sulla gestione delle risorse e sulla pianificazione della ricerca.
Il gioco vi metterà di fronte a una serie di livelli di difficoltà crescente, in cui dovrete gestire via via strutture sempre più grandi, fino ad arrivare ad affrontare delle crisi particolari come un incidente d’auto, un’epidemia, un incendio, il naufragio di una nave o persino l’avvistamento di uno UFO.

L’IMPORTANTE È LA SALUTE...

Theme Hospital è un gioco complesso, anche se non è possibile accorgersene pienamente solo con le prime partite. E’ difficile riuscire a dare una spiegazione descrittiva completa di quanto è in grado di offrire il gioco; in effetti, l’unico modo per apprezzare completamente il programma della Bullfrog è giocarci intensamente, cosa che riesce facile e naturale fin da subito, grazie all’ottima interfaccia di controllo. Per gestire il vostro ospedale vi basterà il mouse; tutti

Il vostro medico di fiducia si prenderà cura di voi con grande cura e professionalità. Chissà perché non mi sento sicuro...

GRANDIOSO

gli strumenti attraverso i quali intervenire sull'organizzazione della clinica, e dei suoi dipendenti, sono raccolti in un semplice menu in fondo allo schermo. Accanto a questi compaiono le icone che servono a richiamare i grafici e i disegni che descrivono l'andamento globale di tutti i diversi settori che interessano lo sviluppo della vostra struttura ospedaliera. Fondamentalmente, le fasi di gioco che dovete attraversare successivamente comprendono un momento iniziale di progettazione, costruzione e arredamento dell'ospedale. In questa fase potrete apprezzare particolarmente la comodità dell'interfaccia grafica di gestione di Theme Hospital, che affianca sempre a ogni comando un'immagine esplicativa. Nella gestione del gioco vi capiterà ben poche volte di avere a che fare con semplici numeri o lunghi elenchi di voci. Per creare uno studio medico, per esempio, vi basterà cliccare sull'apposita voce del menu acquisti, e poi potrete regolare posizione e dimensioni della nuova struttura da inserire direttamente sulla planimetria dell'ospedale, rigorosamente in tre dimensioni. Dopo aver sistemato la nuova stanza, dovrete disporre al suo interno tutti i mobili e le attrezzature necessarie al suo funzionamento. Anche questa operazione avviene direttamente a vista, con la massima semplicità. In breve tempo avrete creato una clinica all'avanguardia.

Tutta l'atmosfera di Theme Hospital è pervasa da imperdibili tocchi umoristici, che vi faranno giocare con il sorriso sulle labbra!

Immediatamente dopo questa prima fase dovrete preoccuparvi di assumere il personale medico, paramedico e amministrativo: dottori, specialisti, infermiere, segretarie, addetti alle pulizie e alla manutenzione, ricercatori. Ogni persona che andrete ad assumere è dotata di caratteristiche particolari, che la rendono più adatta a svolgere certi compiti, e meno altri. Con il passare del tempo, inoltre, il loro umore, il comportamento sul lavoro e il rendimento verranno influenzati dallo stress, dalle necessità personali, dal carattere e dalle condizioni di lavoro. Starà a voi cercare di gestire al meglio il vostro personale, perché non nascano complicazioni.

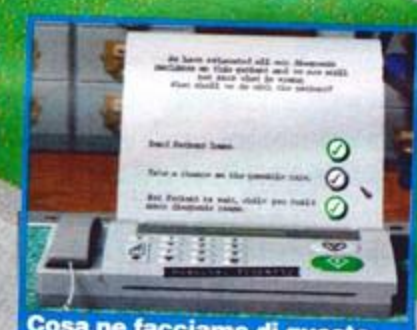
Una volta avviato il funzionamento dell'ospedale potrete dedicarvi allo sviluppo di nuove attività: la ricerca medica, per mettere a punto nuove terapie per curare le malattie meno conosciute; il miglioramento dell'assistenza, per fare più felici i vostri pazienti facendo crescere la fama della clinica; la messa a punto di laboratori specialistici, per offrire la migliore assistenza medica possibile a certi malati. Naturalmente, riuscire a fare tutte queste cose non sarà per niente facile. Anzitutto, vi renderete conto fin troppo presto che i soldi a vostra disposizione sono sempre troppo pochi; poi, dovrete fare i conti con le incognite del mestiere che andranno a scombussolare i vostri progetti: incidenti, infezioni, epidemie, terremoti (... le cavallette! -ND Blues Brothers) contribuiranno ad alterare pesantemente il flusso dei pazienti, e vi porranno di fronte a situazioni di emergenza a cui dovrete assolutamente fare fronte se volete continuare a lavorare. Se pensate che il lavoro onesto non paghi, potrete naturalmente cercare di corrompere le amministrazioni locali per ottenere qualche 'favore' relativamente ai permessi e ai pubblici riconoscimenti per il vostro ospedale. Ma state attenti, perché neanche così sarà molto facile fare tanta strada.

Se vi piace lo stile umoristico di Theme Hospital, il titolo che più gli si avvicina è Theme Park, sempre della Bullfrog. Altre possibilità nel campo delle simulazioni globali sono Sim City 2000, Sim Tower, Sim Copter, Sim Isle, e tutti gli altri Sim titoli realizzati dalla Maxis.

TNT in pillole

Il gioco comincia così, con tutto da costruire... Datevi da fare!

Per la prima partita è caldamente consigliato l'utilizzo del tutorial: seguendo le istruzioni del gioco cominciate a preparare due sale per le visite e due banchi della reception, quindi assumete due dottori e due segretarie. Mettete all'ingresso dell'ospedale qualche panca per far sedere i pazienti durante l'attesa del loro turno, e rallegrate l'aspetto dell'ingresso con qualche pianta. Per finire, assumete un addetto alle pulizie. In questo modo potrete avviare senza troppi problemi la vostra prima clinica; almeno fino a quando non inizieranno a piovere le magagne.



Cosa ne facciamo di questo paziente? Lo mandiamo a casa o lo curiamo?

Per ricevere i primi pazienti, è utile fornire l'ospedale con una scrivania da reception, corredata, ovviamente, da una impiegata.

MI SONO TAGLIATO IL PERONE D'ACHILLE (F. CACCAMO)

L'aspetto più caratteristico, e divertente, di Theme Hospital è l'elevata carica umoristica che emerge da ogni aspetto del gioco. A partire dall'introduzione, un buffo cartone animato che mostra gli avvenimenti di un giorno comune vissuto all'interno del vostro ospedale, tutta l'atmosfera di Theme Hospital è pervasa da imperdibili tocchi umoristici, che vi faranno giocare con il sorriso sulle labbra. La grafica rotondeggiante e lo stile delle musiche, molto allegre e orecchiabili, accompagnano gradevolmente anche le fasi di gioco più complesse, e riescono a creare un'atmosfera disinvolta e rilassata; e questo è un aspetto decisamente non trascurabile, dal momento che tutto sommato vi troverete a gestire un ospedale, luogo da sempre non troppo allegro per definizione.

E poi c'è l'impostazione del gioco, anch'essa votata all'umorismo. Basta prendere in considerazione alcune delle malattie con cui avrete a che fare, per rendersi conto del tipo di organizzazione che è stata data al programma. La sindrome dell'uomo invisibile, lo stress da televisione, l'elefantiasi alla testa, la capellite (la malattia che probabilmente aveva il cugino Itt della famiglia Addams), sono solo alcune delle malattie con cui avrete a che fare, e i pazienti che ne soffriranno saranno caratterizzati graficamente in maniera inconfondibile e molto divertente. Vi verrete così spesso a trovare in situazioni che dovrebbero essere drammatiche, ma che si rivelano in realtà esilaranti per come vengono rappresentate: un incidente in una centrale nucleare vi farà piovere all'ospedale decine di operai verdi e fosforescenti, mentre un'epidemia di virus alienante vi riempirà la clinica di uomini che credono di essere alieni, e di alieni veri che intendono socializzare. In questi casi particolari gli effetti speciali sono stati realizzati perfettamente, sia dal punto di vista delle animazioni grafiche dei vari personaggi, sia per quel che riguarda gli effetti sonori (da non perdere il virus influenzale che procura le crisi di vomito).

TIRANDO LE SOMME

Alla Bullfrog non si smentiscono mai, e anche questa volta hanno realizzato un titolo davvero bello. Theme Hospital è un ottimo gioco, che ha tutte le caratteristiche necessarie per raggiungere il successo: è molto divertente, è facile da usare ma impegnativo da portare a termine, è tecnicamente ben realizzato e ha un aspetto simpatico e accattivante. Però resta pur sempre una simulazione gestionale, anche se molto varia e assolutamente originale; quindi, se siete amanti dell'azione a tutti i costi, forse fareste meglio a cercarvi qualcos'altro. Ma adesso fatemi andare che devo aprire un reparto maternità in tempo per assistere il nostro caporedattore (vecchio marpione!) in felice attesa di un pacco regalo dalla cicogna. Auguri 'Babbo' Luca! K

THEME HOSPITAL

Genere: Simulazione
Casa: Bullfrog
Sviluppatore: Interno

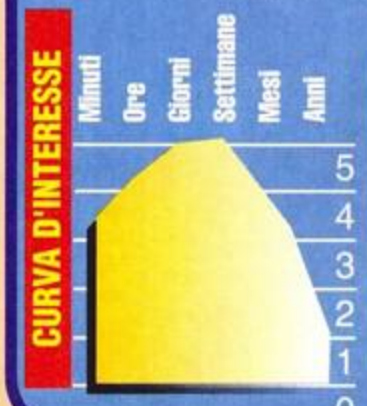
PC CD-ROM

GPC-CD Rom: Theme Hospital richiede una configurazione ampiamente nella media delle ultime produzioni: con un Pentium, 16 MB di RAM, scheda video SVGA e CD-ROM 4x riuscirete già a godervi al meglio l'ultima fatica Bullfrog. L'ospedale è aperto sia sotto Dos che con Windows 95 (in questo caso è meglio avere uno spicciolo di RAM in più).

K VOTO 930

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

È USCITO RALLY CHALLENGE.

FANGO, GHIACCIO E TORNANTI.

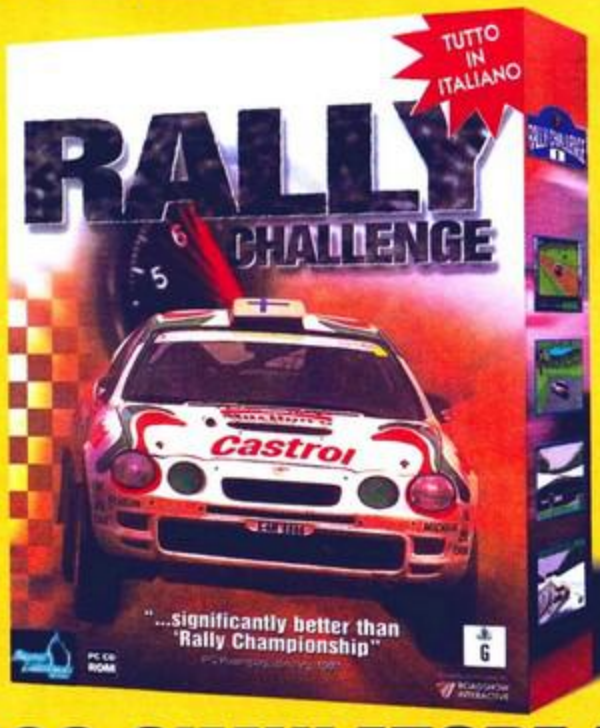
CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

Metti a dura prova la tua capacità di

rallysta. Ascolta i consigli del tuo navigatore, Claudia Peroni, e spingiti a tavoletta sui percorsi dove si svolgono i rally più famosi. Non è una passeggiata: la tua macchina si comporta esattamente come nelle situazioni reali di gara, con tanto di sbandate, testacoda, guasti tecnici e tutti gli altri imprevisti che caratterizzano le corse rally. E c'è di più: il gioco si fa ancora più appassionante per chi volesse misurarsi via rete o via modem con altri piloti. Sei pronto alla sfida?

ROADSHOW INTERACTIVE

SPONSORIZZATO DA: TOYOTA Castrol 555



Nativo per Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PIU' REALISTICO SIMULATORE DI CORSE RALLY.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

SPARATUTTO

PC CD-ROM

SKYNET

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

"E' arrivato nei negozi il seguito di Future Shock, indimenticato sparatutto ispirato alla famosa saga di Terminator. Tra le rovine di una città, sulle colline di Los Angeles, all'interno di basi nemiche farete piazza pulita dei più temibili cyborg presenti sullo schermo!"

Stiamo per ridurre in polpette questo Mech. Notate la grafica del nostro fucile!

Mi ricordo che, quando uscì Future Shock durante l'esplosione degli sparatutto in soggettiva, la critica si divise in due: i detrattori lo accusavano di essere una mera imitazione dei vari mostri sacri del genere (non ve li cito neanche...), mentre i sostenitori guardavano alle innovazioni, favorevolmente impressionati da alcune chicche come la possibilità di guidare jeep o dei caccia nell'ambito dello stesso gioco. Questo, per i tempi, era una piccola novità e faceva chiudere un occhio sulla grafica in 320 x 200, se non ricordo male, veramente indegna. Oggi la Bethesda ci propone l'ideale seguito, con tutte le pecche del primo riparate e... altre nuove! Innanzitutto è presente un patch che permette di utilizzare, a chi lo possiede, Future Shock in SVGA!: un piccolo regalo per chi non fosse stato soddisfatto dell'acquisto. Il gioco vero e proprio, invece, si costituisce di questi elementi...

NOIOSO

LADY BUG

E' un classico sparatutto in soggettiva 3D; lo scopo è quello di fermare i piani di Skynet (che poi vi dico chi è); il sistema di controllo è abbastanza ampio e permette di utilizzare il mouse, la tastiera o un joystick. Mi soffermerei un attimo su questo; è possibile utilizzare anche i comandi "incrociati", ovvero tastiera e mouse, per esempio. Questo mi riporta a uno dei giochi più sottovalutati della storia: Terranova. Uno dei suoi punti di forza era proprio il sistema di controllo, che permetteva di unire la semplicità della tastiera (per i movimenti) al realismo del mouse (per lo spostamento della visuale e il conseguente puntamento). E' infatti possibile alzare e abbassare lo sguardo per osservare quello che ci circonda e, nella maggior parte dei casi, puntarlo. Con il mouse si perde quel senso di "croce" che si ha usando la tastiera per questo scopo e garantisce una certa dose di realismo proprio per questa fluidità di movimento. Nel gioco dovremo correre, saltare, utilizzare leve e interruttori e comandare jeep e astronavi, tutto rigorosamente in soggettiva. Menzione particolare merita il sistema di guida della jeep che è totalmente veritiero, con tutte le manovre, in avanti e in retromarcia, che rispecchiano la realtà. Purtroppo Skynet ha dei limiti evidenti dati dal genere di gioco al quale si ispira e, ahimé, a una quantità smisurata di bug che vado a evidenziarvi: innanzitutto, capita troppo spesso che l'installazione fallisca e presenti un gioco in 320 x 200 senza la possibilità di settarlo a 640 x 480. Per fare ciò bisognerà ripetere l'installazione. Bug permanente è invece quello che farà apparire il nostro eroe "etereo" e quindi inframmezzato alle strutture del gioco (tipo: le gambe, un pezzo di scala e il busto, come fossimo dei fantasmi). Stessa cosa dicasi per i nemici: in uno scenario affollato, potrà capitare di vedere il muso

NOTA BENE

La madre degli sparatutto ha avuto un altro figlio: inutile citarvi i classici. Mi ricorda molto Dark Forces, ma quello era un capolavoro (siamo in attesa del sequel!); un consiglio che ero ansioso di darvi era di comprare Terranova! Il sistema di controllo di Skynet gli si avvicina, ma anche quello era un capolavoro! Se ancora non ce l'avete, ordinatelo SUBITO!

Dall'alto di un edificio ci accingiamo ad attaccare un Terminator nascosto...

di un droide spuntare da un muro come se lo stesse attraversando. Questo è un bug talmente "reale", che a volte potrete anche colpire il nemico intrappolato a metà muro come se effettivamente poteste entrare in contatto con la sua superficie. Quelli però che disturbano di più sono i bug che riguardano lo sparo: nel caso fossimo vicinissimi a un nemico, diciamo naso a naso, i nostri proiettili semplicemente andranno oltre, attraversandolo. Capita anche che, se girando un angolo di corsa ci trovassimo nella situazione di cui prima, se la manovra è troppo rapida, il cyborg non avvertirà la nostra presenza e continuerà a stare fermo come se nulla fosse. Provando a sparargli otterremo i risultati di cui prima; ultima pecca è lo sparo sulla distanza e lo spalsh damage. Per quello che riguarda il primo è di una imprecisione indefinibile: in pratica, sembra che il risultato dello sparo sia totalmente random! Lo spalsh damage, invece... uguale! Ci danneggerà questa esplosione ravvicinata? Chi lo sa?

Eccolo! E' lui, il mitico Arnold travestito da robot!

CON COSA TI TERMINO OGGI?

L'arsenale a nostra disposizione è abbastanza fornito. Si parte con una sbarra di piombo, l'ideale contro dei droidi super resistenti e armati come una portaerei. Le armi a proiettili sono una mitraglietta tipo UZI, un M-16 o una mitragliona antiaerea tipo Browning dell'esercito, che ci vogliono 3 persone solo per portare il nastro dei proiettili. Il classico shotgun, il lanciagranate e il lancia razzi concludono la carrellata delle armi balistiche. Il fucile laser e il cannone laser sono le prime due armi a energia che ci portano alla pistola, fucile e cannone tutti al plasma! Ovviamente tutte in ordine di potenza. Sono disponibili anche granate da lanciare a mano.

Si parte con una sbarra di piombo, l'ideale contro dei droidi super resistenti e armati come una portaerei.

Partiamo di base con delle molotov artigianali, tipo cocktails Victoria, candelotti di dinamite tipo cannelloni Sig.ra Falzone, granate a frammentazione tipo dolce ferrarese di casa Bianchini, bombe a grappolo tipo tiri di Fratello Marco in porta agli Zenigata e cariche a scoppio ritardato tipo ristorante indiano che ti accorgi di esserci andato il giorno dopo, quando vai in bagno. I nemici sono i soliti che si vedono in giro per i videogiochi: globi esplosivi, mech bipedi, caccia da assalto, ragni robot e il famoso T-600 che tutti conosciamo, presentato qui in duplice veste: scheletrica al titanio e coperto da pelle di gomma (feticisti!) vestito da ribelle per ingannarvi. Il display è quanto di più semplice si possa desiderare: vita, armatura, arma corrente, proiettili e display per i messaggi. Punto. La mappa, mutuata a Future Shock, è molto ben realizzata e, nella sua tridimensionalità, si fa apprezzare per rendere bene l'idea di dove siamo.

FORSE SI', FORSE NO

Domanda. Pitone, dobbiamo comprare Skynet? Al solito: se non avete più sparatutto con cui giocare sì; però i limiti ve li ho esposti. Personalmente Skynet non mi convince più di tanto. Ma è questione di gusti, e i miei sono particolari... K

TNT in pillole

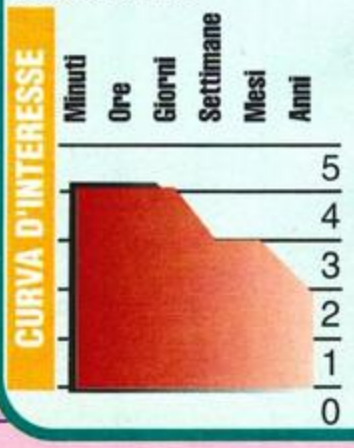
I Terminator sono duri a morire, e vi continuano a sparare. Il consiglio è quello di spargli, spostandovi lateralmente, in modo che non facciano a tempo a colpirvi. Muovetevi sempre con cautela.

SKYNET

Genere: Sparatutto
Casa: Bethesda
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Ci risiamo! Tornano all'attacco con il 486 DX 2 66 Hz, 8 Mega di Ram e il CD 2x. Ma non è vero! Non si può giocare con questi requisiti neanche in bassa risoluzione! Se non avete un Pentium 90, lasciate stare! Su HD fate spazio per almeno 20 Mega e abbiate un buon mouse: abbinarlo alla tastiera è il massimo che potete fare.



STRATEGICO/WARGAME

PC CD-ROM

STAR GENERAL

DI PAOLO FORNI

"Oltre Panzer General! Sette razze si combattono per la supremazia nell'universo, e voi potrete essere il generale che ne porterà una a prevalere sulle altre."

Portato sui nostri schermi dalla SSI, ecco Star General, ovvero la quarta puntata della fortunatissima serie che ha fatto la gioia degli appassionati di wargame su computer. Dopo Panzer, Allied e Fantasy General, ecco che l'azione si sposta nello spazio, e non solo! Infatti, nel presente programma (o dovrei dire futuro?), sarà necessario combattere sia negli spazi siderali con potenti e veloci astronavi, sia sulla superficie di pianeti con unità d'assalto ultratecnologiche. Due giochi in uno, quindi, ma forse addirittura qualcosa di più. Non ci credete? Continuate a leggere!

NOVITA' GALATTICHE

Per Star General, la SSI ha voluto affidare il lavoro di programmazione alla Catware che, pur partendo dal collaudatissimo sistema di gioco dei wargames della serie General, è riuscita a introdurre novità e nuova linfa, sì da rendere Star General un gioco che darà del filo da torcere anche ai vecchi marpioni. Non crediate infatti, o voi che avete conquistato Washington con l'esercito tedesco, o che avete salvato Aer dallo Shadowlord, di potervi appropriare in breve delle strategie di guerra spaziale: una nuova e stimolante sfida vi attende! Ma basta con questi vetusti riferimenti al passato: il futuro ci attende, per cui è il momento di essere

Nota bene

Parlando di giochi strategici di fantascienza, i migliori sono Master of Orion II e Stars!, che però sono molto più strategici e molto meno tattici; parlando di wargames, se vi è piaciuto SG non potrete non provare gli altri "General".

GRANDIOSO

più chiari. Star General è un wargame a turni in cui esistono due principali modalità di gioco: gli scenari singoli, che consistono in battaglie di durata limitata con truppe già disposte sulla mappa (esagonata, secondo la vecchia consuetudine), e le guerre, che a loro volta sono di due tipi. Le guerre di espansione, nelle quali potrete sfidare altri cinque giocatori (umani o computerizzati) nella conquista dell'universo partendo da un pianeta singolo, e le cosiddette "fast start wars", dove l'universo (o meglio la mappa delle dimensioni volute) è già suddiviso equamente tra un numero di razze compreso tra due e sette. Se negli scenari basterà raggiungere degli obiettivi prefissati per vincere lo scontro (ad esempio conquistare un particolare pianeta), nelle guerre il vincitore sarà dichiarato tale solo quando la sua razza avrà conquistato la metà più uno o tutti i pianeti della mappa a seconda di cosa si è scelto prima di cominciare. Il gioco comprende la gestione tattica degli scontri e una limitata gestione del lato economico-produttivo del proprio impero spaziale.

SETTE RAZZE PER LA CONQUISTA DELL'UNIVERSO

Ben sette razze sono a disposizione per chi voglia cimentarsi nella difficile impresa di diventare il generale stellare, e ognuna ha le sue peculiarità. Ogni popolazione attua tattiche di combattimento diverse, per cui occorre adattarsi a diverse situazioni. Sono poi disponibili unità speciali per ciascuna razza.

• **LA FLOTTA:** E' l'esercito dell'Alleanza dei Mondi, la coalizione multirazziale che è nata dalle ceneri dell'antico Impero terrestre. La sua unità speciale è l'AWAC, un costoso aereo per la guerra sui pianeti che aumenta le abilità di combattimento delle altre truppe vicine.

• **CEPHIANS:** Davide vince contro Golia: è questo il credo dei piccoli Cephians, che adottano tattiche del tipo "toccata e fuga". Quando li vedrete arretrare, però, attenti al contropiede... Pericolosi, sui mondi difesi da questa razza, i campi minati.

• **XRITRA:** Simili a insetti, non costruiscono le loro astronavi, ma le allevano: l'ingegneria genetica per loro non è un mistero. Combattenti aggressivi, la loro strategia consiste nell'espandersi il più possibile per potersi sviluppare ulteriormente.

• **HRESSA:** Attenti alle vostre unità più potenti quando combattete questi felinoidi! Se non sono ben protette dalle unità di supporto, i loro cacciatori (sui pianeti) o le loro astronavi le attaccheranno all'ultimo sangue. Molto fastidiose anche le loro unità aeree.

• **L'EGEMONIA SCHLEINEL:** Si tratta di un'oligarchia comandata da 12 potenti famiglie. Il lusso e la bellezza delle loro navi non deve trarre in inganno, in quanto i loro armamenti sono altamente letali. Eccezionale la gittata della loro artiglieria.

• **KHALIANS:** Barbari dello spazio: rozzi, assetati di sangue, coraggiosi al limite del suicidio, conoscono una sola tattica: uccidere e distruggere. Se l'avversario lascia incustodite unità deboli o malridotte, ecco il loro obiettivo.

• **DRAGONIAN:** La prima preoccupazione dei Dragoniani è la stessa di Trapattoni: la difesa! I loro Ingegneri sono in grado di aumentare i livelli di difesa delle altre unità, mentre nello spazio questa razza costruisce le proprie navi sfruttando gli stessi asteroidi.

PRODUZIONE E RICERCA

Al contrario degli altri General, infatti, occorre edificare anche delle strutture il cui scopo è generare punti-risorse, ovvero punti che permettono di acquistare le unità o di migliorarne il livello tecnologico. Le strutture produttive sono quattro (biodome, miniera, factory e plant), e la loro edificazione su un pianeta permette la costruzione di un complesso militare, il quale a sua volta permette di acquistare unità militari terrestri. Costruendo quindi uno space dock sarà possibile acquistare le astronavi. Infine, la costruzione di centri tecnologici permetterà l'accesso a versioni più potenti delle unità già disponibili. Esistono sei livelli tecnologici di potenza crescente per ogni astronave di ciascuna razza, e quattro livelli per le unità terrestri.

IL SISTEMA DI GIOCO

Lo schema di gioco è semplice: una volta acquistato un numero sufficiente di astronavi di diverso tipo, lo scopo diventa quello di farsi strada nello spazio verso i pianeti controllati dai nemici. Vinta la resistenza negli immediati dintorni del pianeta, è possibile fare avanzare le astronavi da trasporto per scaricare sul pianeta stesso le truppe di terra, precedentemente prodotte sui propri pianeti. L'azione si sposta dunque sulla superficie, dove, con un numero sufficiente di unità, occorre

TNT in pillole

L'architettura delle navi si può ammirare nelle splendide animazioni 3D.

Esiste un unico, grande e fondamentale consiglio da dare: usate le vostre unità ognuna per la propria funzione: questo sarà magari difficile da imparare all'inizio, ma poi si rivelerà l'unica strategia per ottenere buoni risultati.

Ogni unità ha una targhetta che ne indica la forza, che diminuisce con i danni subiti.

Il menu dei pianeti permette un facile accesso ai vari punti caldi della mappa spaziale.

conquistare le città nemiche occupandole con le unità sbarcate. Spesso è necessario utilizzare più di un trasporto per poter inviare su un pianeta abbastanza truppe da vincere lo scontro, in quanto non è possibile produrne di nuove su un pianeta nemico.
La pianificazione diventa pertanto essenziale per una buona riuscita della missione. Detto in questo modo potrebbe sembrare tutto molto semplice, ma non è proprio così: infatti, è necessario sfruttare al meglio le diverse abilità delle proprie unità (soprattutto nello spazio) per poter vincere gli scontri senza subire clamorose disfatte. I tipi di astronavi disponibili sono talmente differenti tra loro che occorre fare molta attenzione a quale unità si usa per attaccare un determinato obiettivo. Ogni unità, spaziale o terrestre, è caratterizzata da una scheda personale che ne riassume le diverse abilità sotto forma di punteggi: capacità di attacco, di difesa, di movimento ecc. Le astronavi hanno due modi di attacco (raggi e missili), che possono infliggere danni di tipo diverso, mentre le unità terrestri si suddividono in bersagli "soft" (fanteria) e "hard" (mezzi corazzati).

EFFETTI SPECIALI

Una menzione speciale va fatta per grafica e audio, estremamente ben curati e di grande effetto. Ogni unità è stata disegnata singolarmente con grande cura, e i disegni, pur molto piccoli, sono veramente bellissimi. Una speciale enciclopedia delle astronavi, poi, permette di ammirare delle animazioni tridimensionali di ogni nave del gioco. Gli effetti sonori sono divertenti e molto vari, e animano i combattimenti con gusto, senza mai stancare. La presentazione animata è ben realizzata, e la colonna sonora del solito binomio Rhodes/Pelfrey è perfetta.

EFFETTI MENO SPECIALI

Purtroppo, non tutto funziona a dovere; se si può passare sopra al sistema della diplomazia, la cui unica opzione è corrompere i vostri avversari, non si può certo ignorare il pessimo funzionamento della versione per Windows 95. Mentre il demo di SG girava alla perfezione, ora esistono grossi problemi, che rendono quasi ingiocabile il prodotto finito.
Questo è costato al voto una quindicina di punti, anche se la versione per DOS è perfetta. K

Con la sola imposizione di queste mani trasformerò la vostra Galassia in un tandem... Oheeeiii!

STAR GENERAL

Genere: Strategico/Wargame
Casa: Mindscape
Sviluppatore: SSI

PC CD-ROM

Sotto DOS: 486/66 (raccomandato un Pentium), 16 Mb RAM, SVGA da 1 Mb, SoundBlaster, 30 Mb su hard disk, CD-ROM 2x. Sotto WIN95 (ma dimenticatevelo): Pentium 90 (!!!), per il resto come sopra..

K VOTO 900

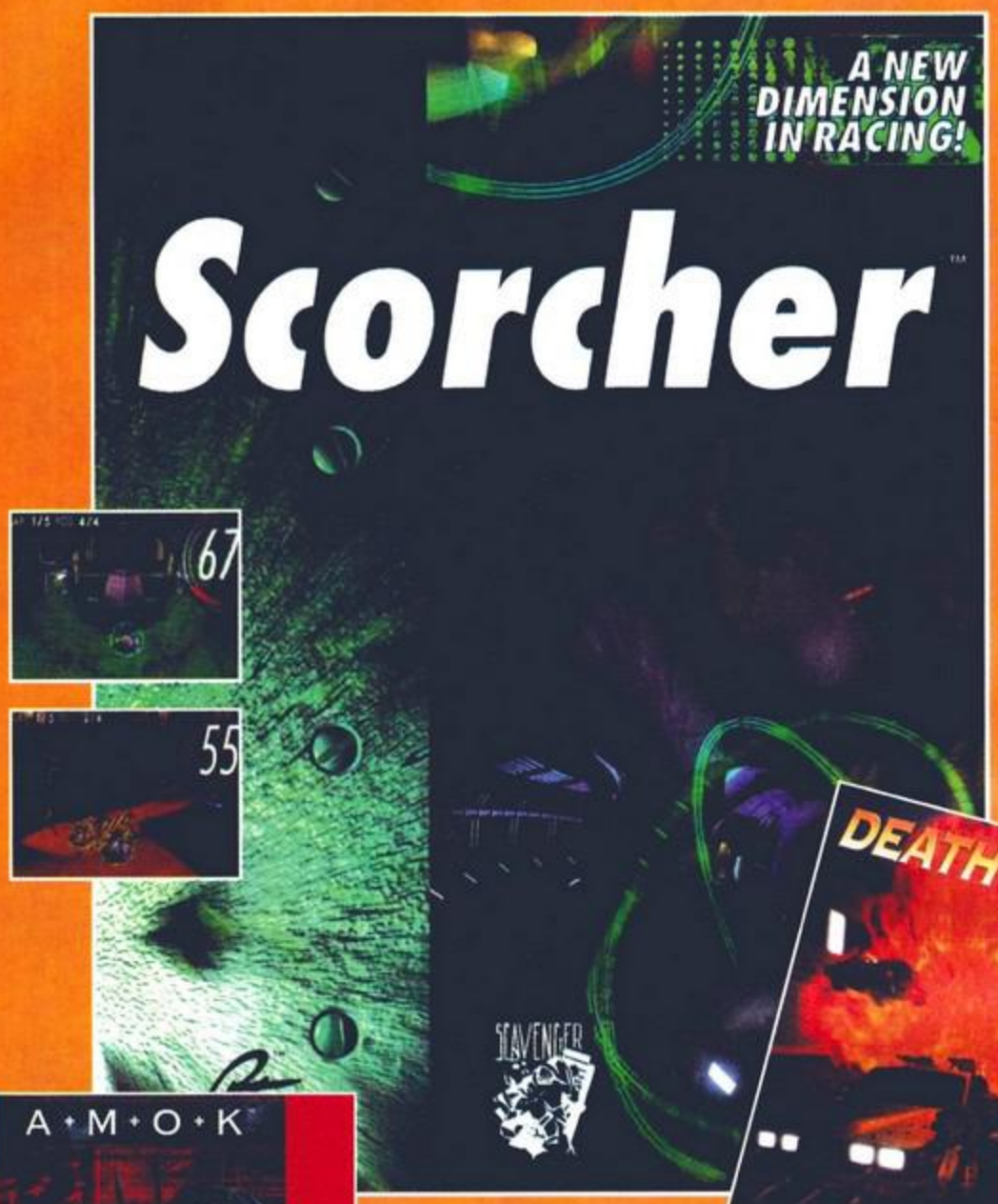
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

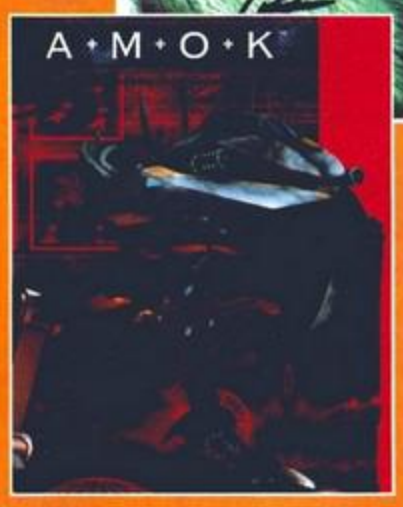
G
A
QI
FK

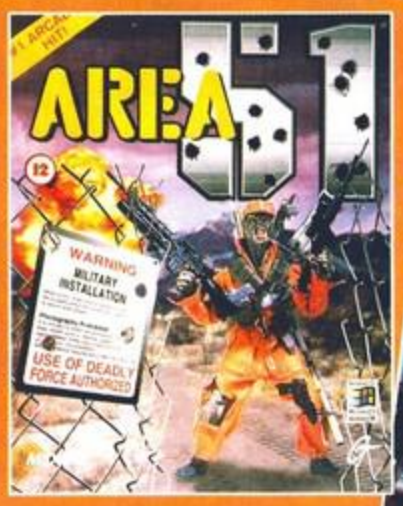
CURVA D'INTERESSE

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Dalla GTi, 5 titoli esplosivi all'insegna del divertimento più sfrenato!







Scorcher

Quando ti trovi in cerca di soldi e con un passato al limite della legge, l'unica cosa che puoi fare è gareggiare come Vexoid per una delle corporazione cittadine. Nei laboratori della compagnia ti vengono innestate delle protesi cybernetiche che ti permettono di interfacciarti con il tuo mezzo, delle moto antigrav protette da un campo di energia. Non ha importanza che d'ora in avanti questo sarà il tuo destino, ormai non puoi più tornare indietro...

- 6 DIFFERENTI PISTE AL LIMITE DELL'IMPOSSIBILE!
- DIFFERENTI RISOLUZIONI DI GIOCO PER TUTTE LE ESIGENZE
- AMBIENTAZIONI COMPLETAMENTE IN 3D REALE
- AZIONE FRENETICA, POWER-UP E ALTRO ANCORA!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile DirectSound
- Tastiera
- DOS 5.0 o superiore, Windows® 95

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o compatibile
- MS DOS o Windows® 95
- Joystick o Joypad

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

DISTRIBUITI DA HALIFAX

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Scorcher® © 1996 Scavenger, inc. all right reserved. Created and published by Scavenger inc. Distributed by GT Interactive software corp. GT™ and the GT logo are trademarks of GT Interactive software corp.

SIMULAZIONE DI GUIDA

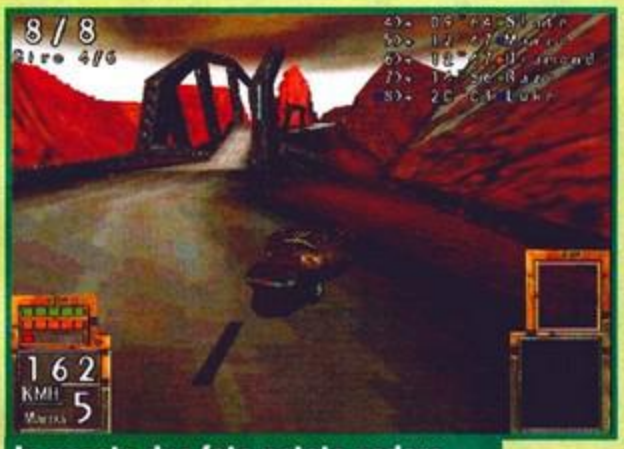
PC CD-ROM

POD

DI LUCA MONTICELLI

"Come trasformare un gioco di guida ambientato nel futuro, apparentemente freddo e insignificante, in un interessante game da avere a tutti i costi? Ora ve lo dico."

Non potete più scappare... dovete prendere una decisione! Non dovete fare come con l'omino della "Sambuca" che non riesce a prendere una decisione! Insomma, lanciatevi, uniformatevi, tecnologizzatevi!!! I giochi vogliono una scheda 3D accelerata? Benissimo, prendetela! Ve ne abbiamo proposte alcune, e guarda caso una di queste in particolare funziona davvero egregiamente con POD, il nuovo gioco della Ubi Soft, inizialmente creato per la piattaforma MMX della Intel (il nuovo processore con funzioni multimediali), ora disponibile per girare egregiamente su schede grafiche Rage (ATI, ...), Virge (S3D, ...), 3DFX (Diamond, Orchid) e Power VR (Nec, Videologic).



In queste due foto potete vedere POD giocato con la scheda Virge S3 con 4 MB di EDO DRAM on board. Come noterete la resa grafica è molto buona, ma non ha nulla a che vedere con quella della Orchid.

GRANDIOSO

Finalmente un gioco che cerca di uniformarsi alle numerose schede 3D in circolazione, offrendo all'utente la possibilità di godersi appieno l'accurata grafica del gioco, ricca di sfumature, texture mapping e smoothing.
Ho personalmente provato il gioco sia in versione "Virge S3" e in versione 3DFX (con la miticissima Orchid Righteous 3D, ve la consiglio!!!). Vediamo come è andata...

PRIMA DI TUTTO, IL GIOCO IN ITALIANO

POD è una simulazione di una corsa automobilistica in uno scenario favoloso in 3D interamente in lingua italiana, su un pianeta tutto da scoprire. Un incidente in una delle miniere sparse sul pianeta IO ha provocato la comparsa di un virus letale che distrugge tutto ciò che incontra ("ettepareva" che non c'era il solito casino!). Davanti all'entità della catastrofe, quasi tutti gli abitanti sopravvissuti abbandonano il pianeta. Quei pochi che rimangono organizzano una corsa con le automobili più potenti del pianeta, costruite con tutto ciò che si poteva trovare. La posta in gioco è altissima: l'ultimo posto rimasto nella sola navicella spaziale ancora in grado di lasciare il pianeta in piena decomposizione. La domanda è lecita e mi sorge spontanea: ma allora, perché al posto delle automobili non hanno costruito una navicella spaziale più grande? La risposta dei programmatori è stata: "Fatti i c@##i tuoi!". Mi sembra giusto... in fondo come sarebbe stato possibile altrimenti sviluppare questo gioco?

CARATTERISTICHE TECNICHE

POD inizia con sequenze video di 4 minuti che introducono subito il giocatore nell'atmosfera di gioco: una corsa automobilistica con una gran dose di adrenalina. La grafica è davvero strabiliante: è in 3D in tempo reale a una risoluzione di 640x480 a 35,000 colori, con un minimo di 30 frame al secondo! Le musiche originali, come gli effetti speciali, sono in Dolby Surround Stereo. Ogni giocatore può scegliere di correre con uno degli 8 veicoli standard, oppure personalizzare il proprio veicolo modificando 5 parametri che interagiscono su 20 dati differenti, oppure creare totalmente il proprio mezzo con il programma grafico 3D Studio (ovviamente non in dotazione...).
L'intelligenza artificiale è particolarmente evoluta e permette ai veicoli gestiti dal computer di essere veri avversari, anche per un giocatore provetto.
E' possibile giocare POD "on line" fino ad un massimo di 8 giocatori contemporaneamente (link, modem, rete o Internet). E' inoltre possibile collegarsi al sito Internet di POD (l'indirizzo lo troverete all'interno della confezione), caricare nuovi circuiti e sfruttare l'opzione Ghost (una corsa contro il tempo, contro se stessi o contro un avversario).
Il gioco comprende 16 circuiti normali (32 con funzione reverse), diversi circuiti nascosti/bonus, 4 ambienti di corsa differenti e 3 livelli di difficoltà. Avrete la scelta di cambio manuale o automatico e differenti angoli di visualizzazione. Potrete controllare il vostro

Il gioco ricorda tutti i giochi di corse automobilistiche, in particolare è un misto di Vroom, Ridge Racer Revolution, Mario Kart, F-zero, F1GP, ATR, Motor Toon, Virtua Racing. E' unico nel suo genere, ma sicuramente con i migliori pregi.

Il mondo irreale ci immerge in molteplici emozioni di guida, grazie alla scheda 3D Orchid.

veicolo con la tastiera, il joystick, il joypad e il volante.
Mi sembra abbastanza...

UN PO' DI MACKING

Per lanciarsi nella realizzazione di un simile progetto, i disegnatori hanno acquistato tutti i giochi di macchine esistenti e li hanno smontati e analizzati, cercando di volta in volta tutto ciò di positivo e di negativo in ognuno di essi. Da Vroom a Ridge Racer Revolution, passando da Mario Kart, F-zero, F1GP, ATR, Motor Toon, Virtua Racing, ecc... In tutto più di 75 giochi di macchine in più di 11 formati differenti sono stati messi nelle mani di giudici imparziali. Dopo ore e ore di esaminazione, è nata l'"essenza"! Sono state create tabelle analitiche degli elementi costitutivi di un buon gioco di macchine, dei circuiti e anche della vista che si può proporre al giocatore, o le differenti opzioni possibili. Tutto è stato passato in rassegna, sottoposto a discussione, finché un'idea forte si è imposta su ognuno dei punti. Si è discusso delle sensazioni, dei sentimenti, delle reazioni, delle difficoltà,... Momento magico in cui niente viene fatto e in cui tutto è possibile. Momento in cui hanno potuto inventare gli avvenimenti più folli e immaginare i giochi del futuro. Da questa gestazione è uscita una idea precisa del gioco, fondata su una padronanza del proprio veicolo, una abilità di guida, una pratica talvolta laboriosa dei circuiti, una volontà di andare più veloce e soprattutto sulla motivazione di farcela. In effetti, POD non si accontenta di posizionare un giocatore dietro una linea di partenza e di fermarlo dopo che ha sorpassato una linea di arrivo, ma tenta di calarlo in un universo diverso mediante una storia che l'immaginazione stessa del giocatore potrà completare e finalizzare.

Finalmente un nuovo gioco per schede accelerate 3D degno di essere installato sul computer

Siamo terzi, ma presto secondi. Notate l'effetto di luce del sole all'orizzonte. E' bellissimo!

LE FATIDICHE PROVE

Che dire... già con la Virge S3 con 4 Mb di EDO DRAM il gioco è una favola! Perfettamente texturizzato e fluido come un litro d'olio Sasso. Dato che la scheda, però, non è propriamente una 3D accelerata, la pixellatura delle vetture e di alcuni elementi grafici di contorno è necessaria.
Tutto quanto detto decade con l'utilizzo della Righteous 3D della Orchid... mi sono letteralmente sciolto guardando la definizione del gioco e la sua fluidità!!! INCREDIBILE!!! Basta guardare le immagini di queste pagine per rendervene conto! Ombre, riflessi, effetti di luce... sono tutti in tempo reale e magicamente rappresentati!

I circuiti di POD sono stati disegnati e realizzati in vero 3D.

TNT *in pillole*

Cercate di utilizzare le macchine con miglior rapporto di accelerazione, freni e velocità massima. Questo vi permetterà di avere una "marcia" in più rispetto agli avversari. Il resto è tutta fortuna...

L'installazione riconosce in automatico la scheda presente sul computer e installa il gioco appropriato.

CONCLUSIONI

Ecco come la Ubi Soft ha reso un gioco apparentemente monotono e insignificante in un gioco davvero ben realizzato e avvincente, permettendo a tutti i possessori di una scheda 3D accelerata di poterselo godere in tutta la sua bellezza. K

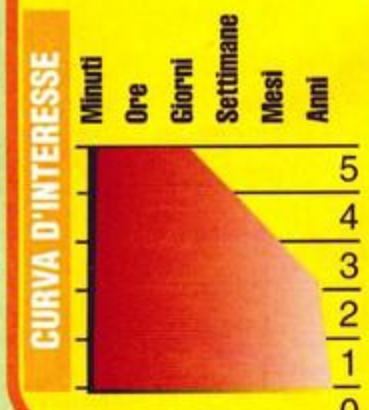
POD

Genere: Simulazione di guida
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

POD richiede un Pentium 120 con scheda 3D e 16 MB di RAM, e uno spazio variabile da 20 a 130 MB su HD. E' nativo Windows 95. E' logico che per giocarlo al massimo sarebbe opportuno dotarsi di una delle schede 3D per il quale il gioco è stato progettato. Il risultato è davvero spettacolare!

K VOTO 920



AVVENTURA

PC CD-ROM

DI ALESSANDRO PERETTI

TITANIC

“A più di 80 anni di distanza da una delle più grandi sciagure del XX secolo, il Titanic, la più leggendaria nave di tutti i tempi, salpa nuovamente per farci vivere un emozionante thriller.”

Ne avevamo sentito parlare molto di questa avventura e la stavamo attendendo con grande impazienza.

Finalmente è giunto in redazione e tra lo stupore generale abbiamo cominciato l'esplorazione...

Ecco la vostra cabina...inizierà qui la vostra avventura sul Titanic.

GRANDIOSO

LA STORIA

Anche se più o meno tutti conosciamo la storia, diamo una veloce spolveratina a ciò che accadde quel maledetto 15 Aprile 1912.

Per tre lunghi anni ben quattordicimila operai lavorarono incessantemente alla costruzione del Titanic, il più grande vascello mai realizzato fino ad allora, lungo ben 275 metri e con una stazza di ben 66.000 tonnellate. I motori di bordo erano in grado di erogare 46.000 cavalli. Forte di un equipaggio di 885 addetti, il Titanic era in grado di ospitare a bordo ben 2.400 passeggeri sui suoi nove ponti e, se pensate che è stata costruita nei primi anni del 1900, questi numeri fanno davvero impressione!

L'epoca della quale stiamo parlando è quella che comunemente viene definita edoardiana, dove sfarzi, lusso, eleganza e status erano le uniche cose che contavano veramente; in un certo senso quindi il Titanic rappresentava al meglio lo spirito dell'epoca con la sua eleganza e maestosità.

Il 15 Aprile 1912, grande giorno dell'inaugurazione, a bordo del Titanic erano ospiti moltissime celebrità e ricchi signorotti dell'epoca, quali il plurimiliardario John Jacobs Astor e il ricchissimo Benjamin Guggenheim.

Come tutti sappiamo, per ironia della sorte, quella che era stata definita “l'inaffondabile” affondò proprio il giorno dell'inaugurazione a causa di una collisione contro un grosso iceberg.

Sicuramente vi starete chiedendo cosa ci dovete andare a fare su di una nave che certamente affonderà! Ve lo spiego subito.

Siamo nel 1942, 30° anniversario della catastrofe, vi trovate a Londra; in questo periodo la città è sotto i martellanti bombardamenti tedeschi; proprio durante uno di questi bombardamenti, una fragorosa esplosione vi fa tornare alla mente quanto accadde trent'anni prima.

All'epoca del disastro eravate un'agente segreto inglese, incaricato di recuperare un manoscritto di valore inestimabile a bordo del Titanic...purtroppo la vostra missione fallì e foste estromesso dai servizi segreti. Finalmente comincia a farsi un po' di luce dopo tanta oscurità e, come in un lungo e tremendo flashback ripercorrete quella terribile notte a bordo del Titanic prima dell'impatto contro l'iceberg.

Rivivrete quindi quanto accadde trent'anni prima,

Che belle queste ambientazioni!

cercando di recuperare quel famoso libro rubato da un agente tedesco. La vostra avventura avrà inizio poco prima della collisione con l'iceberg: da quel momento in avanti avrete due ore e mezza (il tempo reale che impiegò il Titanic per colare a picco) per compiere l'intera missione. Dopo il naufragio verrete proiettati in avanti nel tempo, sino al punto di partenza e quello che ritroverete è un mondo molto diverso da quello che avevate lasciato! E' questo un viaggio immaginario o è la realtà? A voi scoprirlo, questo è Titanic: Adventure Out Of Time!

Nota bene

Il rendering dei personaggi digitalizzati, ricorda molto da vicino quello di Phantasmagoria 2, invece per quanto riguarda il modo di muoversi tra gli ambienti 3D con questa fluidità e questo realismo...direi che è senza precedenti. I fondali estremamente curati in ogni più piccolo dettaglio, fanno tornare alla mente quelli di Harvester.

UNA RICOSTRUZIONE INCREDIBILE!

Per la realizzazione di questo gioco hanno lavorato incessantemente per oltre due anni i modellatori 3D della CyberFlix, ricreando fedelmente in tutti i suoi particolari gli interni e l'esterno del Titanic.

Con l'ausilio di piante architettoniche, disegni e fotografie d'epoca, sono riusciti a ricostruire minuziosamente la quasi totalità del Titanic: dal ponte del capitano, al famoso scalone centrale, ai bagni turchi, alle cabine, fino alle sale per i fumatori e i vari caffè. Tutto è incredibilmente fedele all'originale, negli allestimenti, nei colori e nelle dimensioni.

L'INTERFACCIA GIOCO

L'interfaccia è molto semplice e intuitiva: lo schermo sarà diviso in due; nella parte sottostante avrete a disposizione gli oggetti raccolti, e per usarli dovrete

TNT in pillole

Il Titanic è molto vasto, quindi alla luce del fatto che dopo la collisione avrete i minuti contati, sarebbe meglio che lo conosceste a fondo...vi consiglio quindi di esplorarvelo bene prima di iniziare l'avventura con la funzione "Tour".

Parlate per quanto vi è possibile con tutti i personaggi che incontrate, ed annotatevi su di un pezzo di carta tutte le informazioni che ne ricaverete...vi saranno estremamente utili!

solamente cliccarci sopra e trascinarli sull'oggetto o sulla persona prescelti. Anche per raccoglierli la procedura è la medesima; quindi niente "prendi", "tira", "molla", ecc.ecc. Anche per parlare con i personaggi (ben 25) sarà sufficiente cliccare su di essi; proseguirete poi il dialogo con il classico sistema delle varie domande e risposte già pronte da scegliere.
Quando su di un oggetto o una persona è possibile

interagire in qualche modo, il puntatore del mouse si trasformerà in una manina, facendovi così capire che è possibile l'interazione.
Per quanto riguarda la "navigazione" (altra metafora meravigliosa) tra gli ambienti in 3D, avrete un'eccezionale libertà di movimento! Infatti con i tasti direzione, potrete muovervi liberamente ed in tempo reale tra tutti gli scenari renderizzati alla perfezione. Avete presente uno sparatutto? Più o meno ci siamo..., con la sola differenza che in Titanic non sono permessi gli spostamenti su diagonali inventate a piacere, ma solo su linee perpendicolari tra loro....mi spiego meglio (o almeno ci provo).
E' vero che ci si muove liberamente come in uno sparatutto 3D, solo che lo si può fare solo su percorsi precalcolati, così da vedere solamente quanto ci è stato anticipatamente concesso dai programmatori.
Vi assicuro comunque che non "sentirete" molto questa limitazione, in quanto la libertà di movimento è comunque grande e gli scenari che ci circondano godono di un effetto prospettico ed un realismo veramente superbi.
Tutto questo è comprensibile, visto che dare un "completo effetto 3D" avrebbe richiesto un lavoro infinito, in quanto si sarebbero dovuti modellare completamente in 3D anche i più piccoli oggetti e particolari più insignificanti presenti nel gioco (e sono veramente tanti).
Per capire poi in quale direzione ci è concesso proseguire, avremo a nostra disposizione una comoda freccina davanti al nostro naso, la quale si illuminerà di verde o di rosso. Devo spiegarvelo qual è il colore che ci permette di proseguire?

Ahi, Ahi, si comincia a imbarcare acqua!!!

LA TECNICA

Il gioco è interamente realizzato a 640x480, le sue ambientazioni sono molto ricche e realistiche e, in questo mare di perfezione ci si muove liberamente con una fluidità e una precisione senza precedenti.
Questo è reso possibile dal nuovo engine della CyberFlix, il DreamFactory: quest'ultimo permette di gestire contemporaneamente immagini 3D, tracce audio su CD, audio e personaggi che interagiscono in tempo reale.
I suoni e la colonna sonora sono molto belli e realistici e contribuiscono a creare la giusta atmosfera e il giusto coinvolgimento emotivo. Una chicca: quando ci avvicina alla fonte di un suono, lo sentiremo aumentare gradualmente con estrema precisione e realismo, proprio come nella realtà!

Per ricreare fedelmente la quasi totalità del Titanic, i Modellatori 3D della CyberFlix, hanno lavorato incessantemente per oltre due anni!

CONCLUDENDO...

Per tirare le somme posso dirvi che Titanic è un grande gioco, di quelli che lasciano il segno.
Trovo veramente geniale l'idea di ripescare dal fondo dell'oceano il Titanic per costruirci su un'avventura; in effetti pensandoci bene ci hanno fatto giocare praticamente ovunque: sulla terra, sulla luna, all'inferno, in paradiso, nella cartoleria di mio cugino e nella macelleria di Via Tadino....mancava solo il Titanic all'appello!
Inoltre la cura maniacale con la quale si sono adoperati i modellatori 3D della CyberFlix nel ricreare fedelmente la quasi totalità del Titanic, merita senz'altro un elogio e una menzione particolare. Se poi volete restare al di fuori di intrighi, sotterfugi e storie strane potrete con una funzione particolare, esplorare interamente il Titanic, come in una allegra gita domenicale.
Se posso permettermi di farlo, vi consiglio caldamente questo titolo, che si è fatto tanto attendere ma ne è valsa sicuramente la pena. **K**

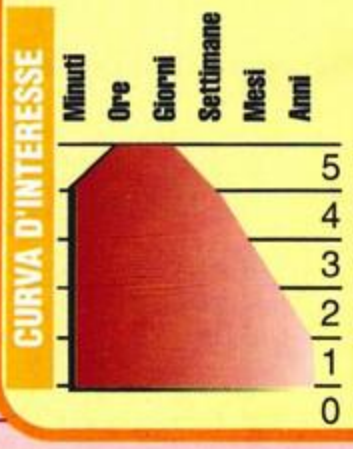
TITANIC

Genere: Avventura
Casa: GTE Entertainment
Sviluppatore: Cyberflix

PC CD-ROM

Quello che viene richiesto è un 486 con 8 Mb di RAM, un CD-ROM 2X e una versione qualsiasi di Windows.
Se però non volete "affogare" nei rallentamenti, vi consiglio un Pentium qualsiasi e 16 Mb di RAM!

K VOTO 930



PC CD-ROM

STRATEGICO

HARPOON CLASSIC 97

DI PAOLO FORNI

"Ecco il restyling per Windows 95 di un classico della strategia aeronavale: dedicato agli appassionati e agli inguaribili fanatici di portaerei & C.!"

Con Harpoon Classic 97 viene riproposto alla nostra attenzione un nome (Harpoon) che ha coinvolto in appassionanti sfide "all'ultimo natante" molti irriducibili videogiocatori. Il famoso gioco di strategia aeronavale moderna, nato come gioco da tavolo e poi trasferito su PC, è ora ripresentato in una nuova veste grafica per girare (e veramente alla grande!) sotto Windows 95. Nella nuova edizione è stato incluso tutto il materiale uscito a più riprese come espansione per Harpoon I, con l'aggiunta di una serie di nuovi scenari. L'interfaccia, che si presenta molto pulita e comoda, è a finestre e menu, e risulta nettamente superiore alle due precedenti versioni per DOS e Windows 3.1. Non aspettatevi comunque meraviglie grafico-sonore: si tratta pur sempre di un gioco di strategia della vecchia generazione, in cui tutti gli sforzi sono stati volti alla realizzazione di un prodotto valido dal punto di vista simulativo piuttosto che da quello estetico. E infatti la ricchezza del materiale a disposizione è a dir poco stupefacente: ai 267 scenari complessivi derivati dalla prima edizione del gioco e dalle varie espansioni si aggiungono 50 nuove battaglie, ispirate a un'ipotetica guerra convenzionale tra Stati Uniti ed Europa sulle acque dell'Oceano Atlantico. Rimangono disponibili i battleset che già si conoscevano: il GIUK (Groenlandia-Islanda-Regno Unito), l'Atlantico del nord con i suoi convogli, il Mar Mediterraneo e la zona dell'Oceano Indiano e del Mar Rosso, ma le vecchie mappe sono ora sfruttate anche per nuovi scenari (i cosiddetti "enhanced scenarios"), restituendo nuova vitalità alle ambientazioni già note.

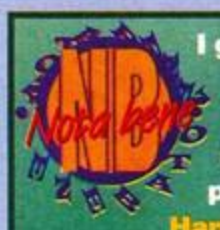
La mappa è simile a una fotografia da satellite: che differenza rispetto al passato, quando c'era solo uno sfondo nero!

LA GUERRA AERONAVALE NON E' UN SEGRETO PER ME...

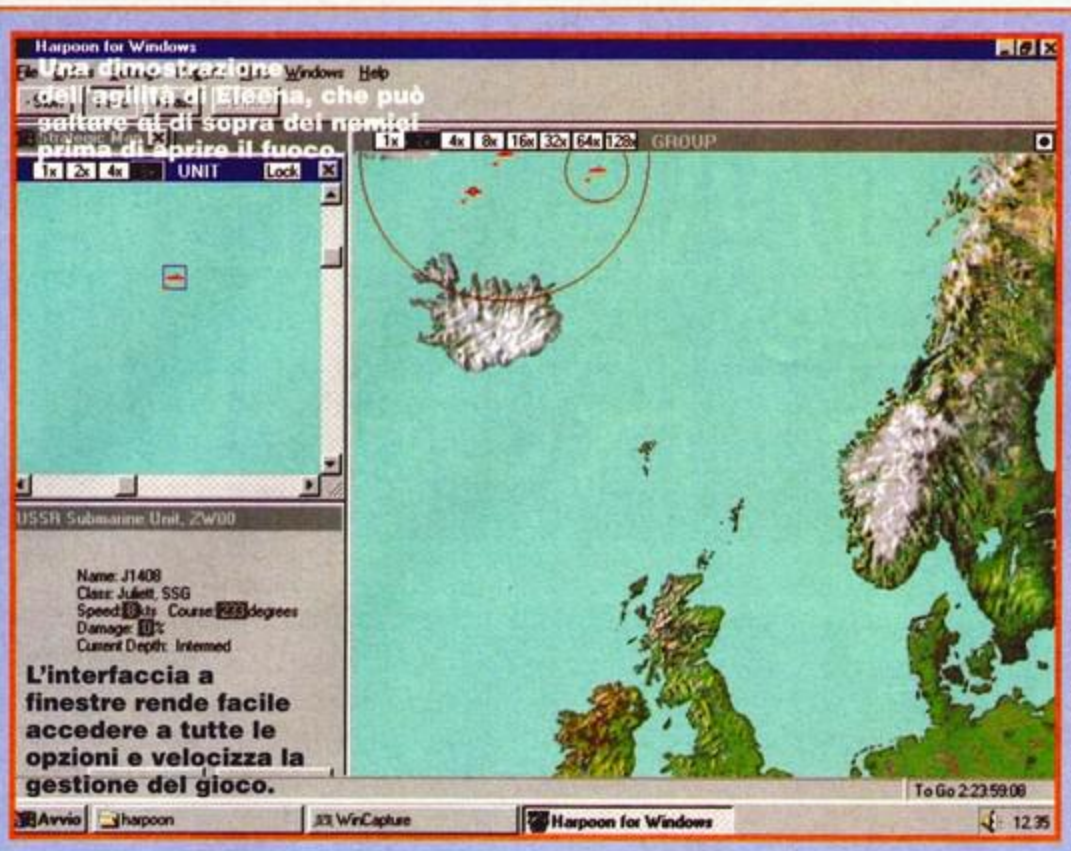
Per dare l'idea, anche a chi non conosce Harpoon, del livello di dettaglio e di completezza a cui si può giungere giocando, ecco alcuni esempi: negli scontri navi-sottomarini, per la massima efficienza dei sonar, è necessario ridurre la velocità a 5 nodi (la cosiddetta "creep speed", la velocità silenziosa), in modo da aumentare le probabilità di rilevamento del nemico; sempre contro i sottomarini, se li state cacciando con un aereo, conviene indirizzare un secondo velivolo sul posto, per evitare che, una volta esauriti i missili del primo, perdiate il contatto senza riuscire ad affondare il subdolo "pesce".

RIFLESSIONI ESISTENZIALI

Le solite considerazioni relative a questi restyling suscitano il sempiterno dubbio: a chi può interessare il gioco? I vecchi appassionati, che magari già possiedono tutto o quasi il materiale presente in questo CD, possono essere stimolati all'acquisto solo per aver a disposizione una nuova interfaccia migliorata e un prodotto corretto dai bug delle precedenti edizioni? I neofiti si accontenteranno di un titolo ottimo ma privo dell'attrattiva estetica dei giochi più moderni? Non ho la pretesa di rispondere a queste difficili domande, ma posso sottolineare alcuni punti a favore (e qualcuno a sfavore...) di Harpoon Classic 97. Innanzitutto, e questo è il principale pregio di HC97, nessun gioco con la stessa profondità simulativa è così veloce anche sui Pentium, neppure Harpoon II, e non ci sono più i problemi di memoria (quante volte Harpoon vi si è impiantato sul più bello?) che c'erano nella versione DOS. Poi, la mappa è molto più dettagliata e colorata, ed è disponibile una funzione di



I giochi simili a Harpoon Classic 97 sono i suoi parenti stretti (Harpoon I per DOS o WIN 3.1, Harpoon II). Mentre però la giocabilità di HC97 è molto elevata, grazie alla maggiore potenza dei moderni computer, Harpoon II è un gioco più lento, dettagliato e complesso, che ricrea scontri di minori dimensioni.

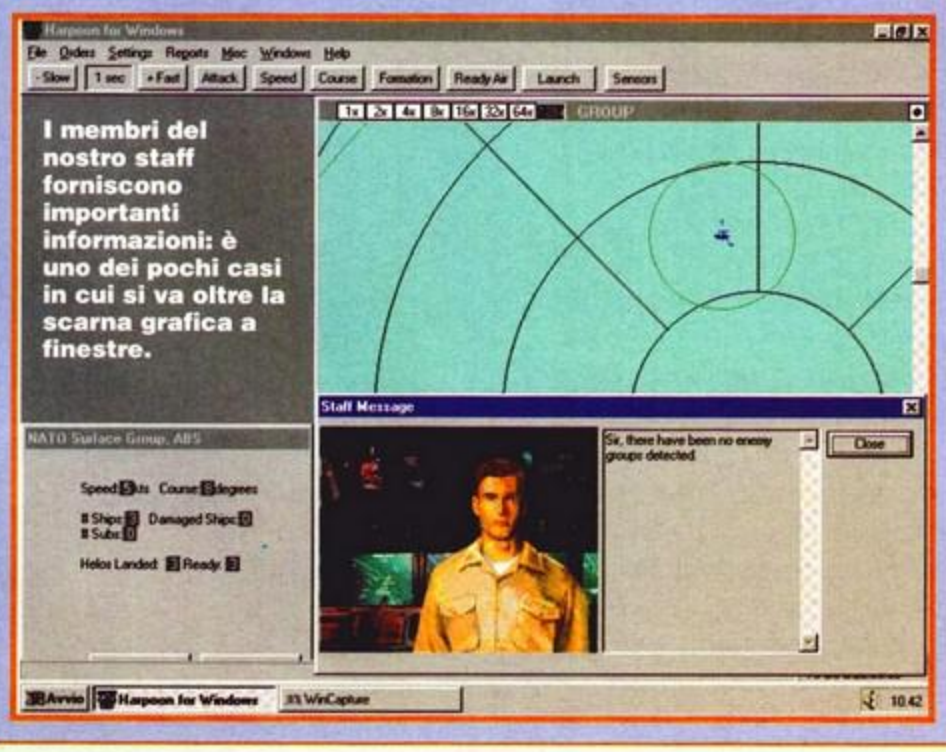


zoom continua fino a vedere la formazione delle singole flotte; infine, anche se il manuale indica che il mouse è indispensabile, tutti i vecchi comandi da tastiera della precedente edizione funzionano ancora. Purtroppo, invece, in HC97 gli aerei, anche se diversi, continuano a essere rappresentati dallo stesso simbolo grafico, rendendone difficile il riconoscimento con un'occhiata. La grandissima serie di aggiunte e di miglioramenti simulativi ha avuto però anche una conseguenza negativa: risulta praticamente impossibile giocare con l'opzione di comunicazione dei messaggi attivata (ovvero permettendo di essere avvisati in tempo reale dei vari avvenimenti che si susseguono); quel che accade è tale da restare letteralmente sommersi dal fiume di notizie! Questi due piccoli difetti, per altro, sono veramente trascurabili alla luce della bontà della realizzazione complessiva. In definitiva, Harpoon Classic 97, pur non essendo un gioco completamente nuovo, rimane comunque una delle migliori scelte disponibili sul mercato per chi cerca una simulazione strategica coinvolgente e appassionante, che richiede riflessione e una buona dose di conoscenza della guerra moderna sui mari e nei cieli. K

Siate più invisibili di "Dingo" se volete annientare la flotta nemica!

TNT in pillole

Si potrebbe riempire un libro di consigli strategici per Harpoon, ma mi limiterò a un paio di suggerimenti base relativi al combattimento aereo: ricordatevi di attivare i radar prima di attaccare, pena il fatto di non sparare affatto; inoltre, assaltando una nave dall'alto, cercate di sparare i vostri colpi tutti insieme, in modo da superare le sue difese con maggiore probabilità.



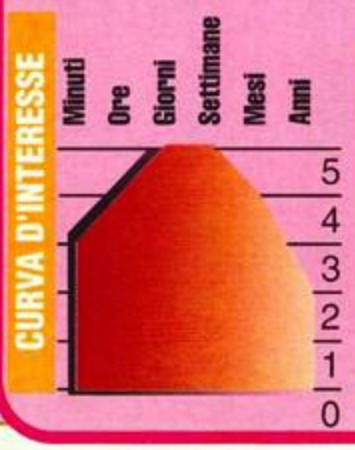
HARPOON CLASSIC 97

Genere: Strategico
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Le richieste hardware di Harpoon Classic 97 sono quelle di Windows 95: anzi, il mouse può addirittura non essere indispensabile!!!

K VOTO 880



AVVENTURA

PC CD-ROM

L'ENIGMA DEL MAESTRO LU

DI ANTONIO PERNA

“La critica che viene mossa più di frequente alle avventure odierne è che sono dei giochi troppo semplici, ridotti al grado di cartone animato interattivo. Beh, questo titolo vi farà proprio ricredere.”

La Sanctuary Woods, infatti, ha realizzato per voi un'avventura dalle grandi capacità di coinvolgimento, con numerosi enigmi impegnativi e articolati, capace di durare a lungo e impegnare il giocatore veramente a fondo. Una bella avventura vecchia maniera, insomma.

PIACERE, IL MIO NOME È RIPLEY

La storia del gioco inizia in Egitto, nel 1936, dove vedrete il celebre avventuriero dell'epoca, Robert Ripley, inseguito nel deserto da due predoni che intendono ucciderlo.

Per riuscire a salvarsi Ripley si nasconde in prossimità del colosso di Memnon, una gigantesca statua che sorge solitaria tra le sabbie del Sahara, ma viene raggiunto e braccato. Quando gli assassini stanno per fucilare il giovane esploratore, vengono spaventati dai lamenti prodotti dal sibilare del vento tra le crepe della statua, la 'voce' del faraone. Quando torna a New York, dove gestisce un museo delle stranezze ricolmo dei cimeli che è riuscito a ricuperare nel corso degli anni, Ripley scopre che i sicari lo stanno ancora inseguendo, alla ricerca di un antico talismano appartenuto al primo imperatore della Cina: il Sigillo Imperiale. E qui entrate in gioco voi...

APPASSIONANTE

Uno scenario pittoresco... peccato che tra poco avremo una sorpresa!

REALTÀ E FANTASIA

Prima di tutto una simpatica curiosità: Robert Ripley, il personaggio che dovrete controllare, è realmente esistito, e ha fatto fortuna proprio con la gestione dei musei delle stranezze, i cosiddetti Odditorium, dove si trovavano raccolti gran parte degli oggetti che incontrerete nel corso dell'avventura. Nonostante vi possano sembrare impossibili, quindi, molte delle cose che scoprirete durante il gioco sono, se non del tutto reali, quantomeno ispirate alla realtà dei fatti, e danno all'avventura un senso di partecipazione ancora maggiore. Folclore a parte, L'enigma del Maestro Lu è un'avventura 'vecchia maniera', ricca di enigmi complessi e impegnativi, in grado di soddisfare tutti i giocatori più scafati alla ricerca di una sfida davvero valida. Nei panni di Ripley dovrete girare mezzo mondo alla ricerca degli artefatti più strani e affascinanti, risolvendo una gran quantità di enigmi di diverso genere: rompicapo, labirinti, interazione con altri personaggi, e altro ancora. Lo svolgersi del gioco è molto fluido, con una storia discretamente coinvolgente, non appesantita da troppi spezzoni filmati, anche se a volte i dialoghi sono molto lunghi. Ah già, i dialoghi. Tutto il parlato dell'avventura è stato doppiato

Nota Bene

Per chi si vuole dilettare con le avventure non c'è che l'imbarazzo della scelta. Se vi piacciono gli enigmi tipo rompicapo le proposte migliori sono The 7th Guest, 11th Hour e Shivers. Se volete qualcosa di più dinamico potreste provare Zork Nemesis, oppure Fable e Broken Sword se vi piace lo stile cartoon. Discworld 2 e Larry 7 sono consigliati agli amanti delle avventure umoristiche e demenziali.

interamente in italiano, con esiti decisamente positivi per quanto riguarda la giocabilità, la semplicità d'uso e l'immediatezza. Chiunque potrà giocare senza alcun problema a L'enigma del Maestro Lu, apprezzandone in pieno le sfumature della trama e lo svolgersi degli eventi.

NON È UN FILM, MA QUASI

La struttura del gioco segue quella delle avventura più classiche, con una grande finestra centrale dove viene inquadrata l'azione, e le icone per le azioni e l'inventario in basso sullo schermo.
Il puntatore del mouse, inoltre, assumerà sempre una forma che suggerisca l'azione che potete compiere con un determinato oggetto, quando vi ci sposterete sopra. Le dimensioni della finestra consentono un approccio immediato al gioco, senza dover perdere tempo inutilmente alla ricerca di oggetti microscopici che possono essere sfuggiti alla prima passata del mouse. Tutto ciò si traduce in una grande semplicità di controllo, che vi libererà da ogni pensiero, permettendovi la massima concentrazione sulla risoluzione degli enigmi.
La grafica è molto dettagliata nella ricostruzione dei vari ambienti, mentre sono veramente superlative le animazioni dei personaggi: la naturalezza e la varietà dei movimenti compiuti dalle persone che si muovono sullo schermo sfiorano la perfezione, raggiungendo livelli di realismo impressionanti.
Non si sente davvero la mancanza di lunghi filmati in full motion.

COSA NON VA

Tra tanti pregi, occorre segnalare anche qualche difetto. La difficoltà degli enigmi è abbastanza elevata, cosa che farà la felicità degli appassionati, ma non quella di chi si avvicina alle avventure per la prima volta. Inoltre, i ritmi non troppo incalzanti e la mancanza di spettacolari scene cinematografiche, tanto in voga nella maggior parte delle avventure odierne, potrebbero pesare sull'interesse dei giocatori meno appassionati. La grafica di L'Enigma del Maestro Lu è molto dettagliata e realizzata con cura incredibile, ma sarà apprezzata come si deve solo dai palati più fini, lasciando indifferenti i maniaci della spettacolarità, che potrebbero trovare l'aspetto del gioco troppo sorpassato.
Concludendo, quindi, L'Enigma del Maestro Lu è un'avventura realizzata in maniera impeccabile, con un gusto un po' particolare (a me è piaciuta molto), in grado di offrire una sfida coinvolgente a lungo termine, ricca di enigmi e quesiti impegnativi e articolati. Sarebbe difficile chiedere di meglio per un appassionato di avventure! K

Le animazioni dei personaggi sono veramente superlative e ricche di dettagli.

TNT in pillole

Cerchiamo di iniziare l'avventura con il piede giusto: per catturare il cobra nel vostro ufficio dovete raccogliere il bastone per serpenti che si trova per terra, di poco davanti a voi. Poi, dopo la serie di dialoghi, andate a Peiping e cambiate un po' di dollari in valuta cinese. All'aperto aspettate che la ruota vada in pezzi e raccogliete i raggi di legno, dal momento che il mendicante si preoccuperà solo dei pezzi in metallo. Quindi raccogliete dal mucchio di rifiuti il piccolo amuleto-rebus cinese; fate un'offerta al mendicante e potrete tenerlo. Date un'occhiata in giro e raccogliete tutti gli oggetti metallici che potrete in seguito rivendere al fabbro; i soldi non bastano mai!

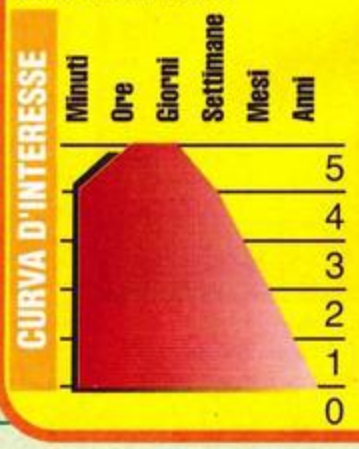
L'ENIGMA DEL MAESTRO LU

Genere: Avventura
Casa: Sanctuary Woods
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Anche se può bastare un 486 con 8 MB di RAM per cimentarsi con gli indovinelli del Maestro Lu, per godere della migliore fluidità conviene munirsi di un Pentium con 16 MB. E' supportato lo standard MIDI, e conviene avere un CD 4x, anche se è giocabile anche con il 2x. Non vuol saperne di andare sotto Windows 95.

K VOTO 895



SPARATUTTO

DI DANILO CAPPELLO

VIRTUA COP

"Direttamente dalle sale giochi e dagli schermi del Sega Saturn, ecco arrivare sul mercato un'altra conversione da parte della SegaPC, che vi permetterà di vivere una giornata da poliziotti nella ridente città di Virtua City."

La storia che fa da prologo a Virtua Cop è molto semplice: voi siete un poliziotto della squadra speciale di Virtua City, città dove dovrete sgominare una potente banda di malviventi che traffica in droga e armi. Per raggiungere il successo in questo difficile compito potrete fare soltanto una cosa: far cantare la vostra pistola.

Virtua Cop, fondamentalmente, è uno shoot'em up vissuto in prima persona, come il secondo livello di Die Hard Trilogy; il programma muoverà per voi un dettagliato scenario tridimensionale grazie a elaborate animazioni grafiche precalcolate, e voi dovrete colpire i killer che appariranno all'improvviso sullo schermo per spararvi addosso. Eliminate i vostri avversari prima che abbiano il tempo di aprire il fuoco su di voi, e potrete procedere nella vostra missione; fatevi colpire troppe volte e vi troverete davanti a un game over.

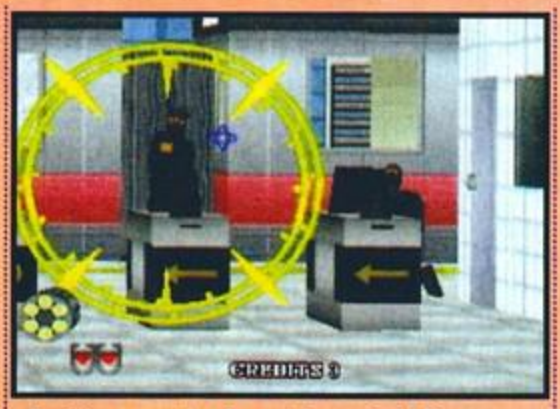
IL GRILLETTO FACILE

Purtroppo non basta sparare a raffica su tutto lo schermo per riuscire a farsi strada in Virtua Cop; infatti, anche se le munizioni a vostra disposizione sono illimitate, la vostra pistola potrà sparare al massimo sei proiettili in sequenza, dopodiché dovrà essere ricaricata sparando fuori dallo schermo. Si tratta di un'operazione semplice, ma che va eseguita al momento giusto se non volete beccarvi una palla in fronte.

Un losco figuro in primo piano, e un cecchino sullo sfondo: dovete avere un ottimo colpo d'occhio per accorgervi di tutte le minacce.

Grazie alla sua semplicità, la giocabilità di Virtua Cop risulta immediata, e riesce a non diventare troppo ripetitiva grazie alla realizzazione grafica molto spettacolare delle scene, e al crescere costante dei ritmi d'azione. Se giocherete con la pistola (davvero grande !!), poi verrete totalmente presi dal ritmo del gioco e vi ritroverete coinvolti come raramente succede con un semplice shoot'em up.

L'interazione con gli ambienti dello scenario è limitata, ma non scarsa: dovrete evitare di accoppare i passanti innocenti coinvolti nelle sparatorie, oppure potrete fare strage di nemici facendo esplodere i bidoni della benzina o le automobili parcheggiate; potrete mandare in frantumi i vetri dei palazzi e far esplodere i monitor dei computer. Per il resto vi dovrete semplicemente impegnare a colpire tutti i nemici che di volta in volta sbucheranno dai posti più impensabili per spararvi addosso.



I ninja sono tra i vostri nemici più veloci: siate rapidi nel colpirli!

C'È ASSOLUTO BISOGNO DI UN 'CANNONE'

Il controllo del gioco tramite mouse (o joypad) non è sicuramente il massimo dell'immediatezza, ma non è comunque troppo male; per divertirsi davvero, comunque, è necessario disporre di una pistola, in questo caso irrinunciabile per ottenere il massimo dal programma. Virtua Cop è un'ottima trasposizione dell'originale da bar, tecnicamente ben fatta e molto giocabile; la presenza di soli tre livelli di gioco (la darsena, la cava abbandonata e gli uffici del grattacielo), però, non gli garantiscono una longevità particolarmente duratura, anche se giocherete sempre piacevolmente a Virtua Cop, anche dopo che l'avrete terminato più di una volta. K

APPASSIONANTE

PC CD-ROM

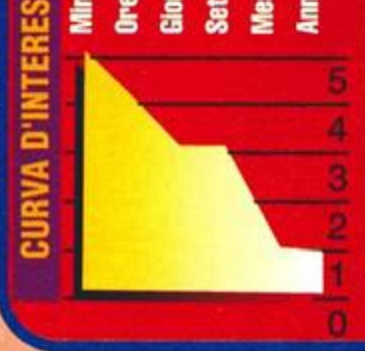
VIRTUA COP

Genere: Shoot'em up 3D
Casa: Sega
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Virtua Cop è una conversione perfetta del gioco da bar, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti; la realizzazione tecnica è molto buona e la giocabilità è immediata, ma solo tre livelli sono un po' pochi per assicurare una longevità particolarmente elevata. In ogni caso è il classico gioco che si tira sempre fuori per fare una partitina rilassante quando si ha un po' di tempo.

K VOTO 890



CAMPIONI!

TUTTO IL CAMPIONATO 96/97 DI SERIE A, B, C1!

© 1996 ESP SOFTWARE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

CADARIO

**UN GRANDE GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE.
SIEDI IN PANCHINA IN QUALITA' DI MISTER: TI ATTENDONO
DECISIONI DELICATE E IMPORTANTI!**

ESP

COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM

DIVERTIMENTO

Software&Co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

REFERENCE

PC CD-ROM

DI LUCA MONTICELLI

ALLE ORIGINI DELLA VITA

"Un viaggio stupendo negli abissi di qualche milione di anni fa, per scoprire da dove siamo venuti."

Da poco sappiamo che questo titolo ha vinto il "Milia d'Or 1997", un premio ambito che si assegna durante la fiera di Cannes, importante meeting degli operatori del settore multimediale e videoludico. Effettivamente questo titolo, che noi di Kappa abbiamo deciso di inserire tra le recensioni, se lo meritava. Di solito i titoli reference come "Le origini degli Oceani" li consideriamo come multimedia, ma questa volta lo recensiamo come gioco perché, in fondo, è di "gioco" che stiamo parlando. Mi spiego. Abbiamo la possibilità di viaggiare nel tempo e quindi nelle varie ere preistoriche, e visitare i luoghi e gli "abitanti" del tempo.

Talvolta ci vengono proposti dei giochi in stile Mediaset, con la scelta della risposta giusta sulle classiche tre proposte. Oppure, dovrete azionare secondo logica degli interruttori per attivare una determinata macchina... Insomma, sarete dei visitatori di un museo interattivo, e vi assicuro che sarà una esperienza magica, mai provata prima.

La schermata principale del gioco. Ogni locazione è attiva e selezionabile.

In questa sezione potrete visionare tutti i dinosauri dell'epoca.

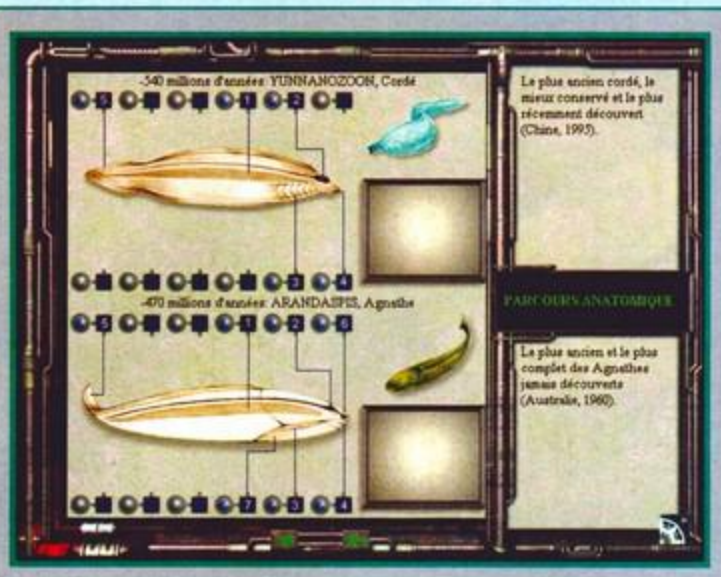
DA DOVE COMINCIAMO?

Da una stanza in stile "20.000 Leghe sotto i mari", posta nelle profondità marine, con un'infinità di libri sugli scaffali, elmi da palombari, porte sigillate, scale...: avrete la possibilità di muovervi in tutta libertà in ogni luogo. Ogni nuova stanza visitata vi permetterà l'accesso a una ben precisa locazione del "museo". La stanza che indubbiamente mi ha colpito maggiormente è quella dedicata agli animali del periodo. Scegliendone uno e cliccando sullo schermo appare come per magia l'essere scelto, che ci accoglie in una splendida e ben realizzata animazione 3D, per poi scomparire nuovamente negli abissi. Più di 500 specie sono state ricostruite fedelmente, grazie all'ausilio di numerosi musei che hanno offerto il loro aiuto. Un'altra stanza che mi ha entusiasmato parecchio è quella della macchina del tempo. Grazie

GRANDIOSO

Nota bene

Questo prodotto è davvero unico nel suo genere. Non esiste un altro prodotto simile, così ben realizzato, così ricco di utili informazioni. Proprio per la sua unicità, vale la pena possederlo.



a questo "marchingegno" possiamo settare l'era da visitare, e in un baleno verremo proiettati negli abissi dell'era prescelta, visitandone i fondali con gli animali, tutto in lunghe e ben realizzate animazioni 3D che lasciano lo spettatore decisamente a bocca aperta. Per chi ama il mare, questo è un prodotto da non perdere assolutamente.

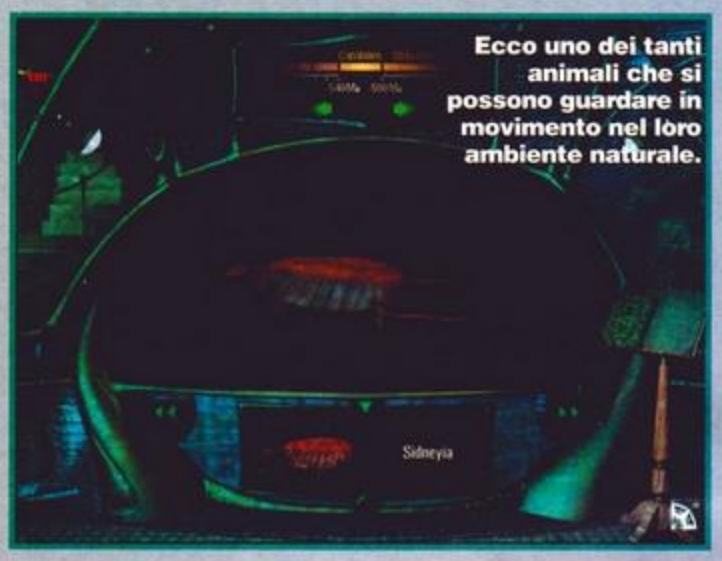
L'ENCICLOPEDIA

In ogni stanza è possibile consultare dei veri tomi, con centinaia di pagine ricche di informazioni storiche, scientifiche e biologiche. Una vera enciclopedia del "paleozoico" a portata di mano, che non solo istruisce chi la legge, ma diverte per la sua interfaccia grafica, semplice e diversa in ogni stanza. Questa diversità di interfacciamento con l'ambiente permette di rendere più interessante il prodotto, in quanto l'utente deve ogni volta capire come si deve comportare per interagire con lo schermo. Il periodo che potrete visitare va dal Cambriano (540 milioni di anni fa) al Cretaceo (65 milioni di anni fa). Un bel viaggetto vi attende...

Uno dei tanti giochi all'interno del museo.

I GIOCHI

Ce ne sono parecchi, e tutti molto educativi. Interessante quello da svolgere nella stanza del "chimico", dove dovrete pulire con gli appositi acidi un fossile ritrovato.
Se utilizzerete la sequenza degli acidi giusti, il fossile rivedrà la luce e verrà esposto nel museo, altrimenti lo distruggerete irrimediabilmente.
Oppure, potrete trovare il classico "domanda e risposta", in cui dovrete scegliere tra tre possibilità la risposta corretta.



Ecco uno dei tanti animali che si possono guardare in movimento nel loro ambiente naturale.

CONCLUSIONI

Indubbiamente è un titolo che non deve mancare nella vostra collezione; primo motivo, perché è un prodotto che vale la pena di possedere per le sue caratteristiche tecniche finemente realizzate, poi perché è un educativo, infine perché è una vera enciclopedia a basso costo. OK, non è Quake o GP2... ma qualche volta dovete guardarvi anche attorno! K

TNT in pillole

Non è possibile svelarvi una strategia di approccio, perché non ne esiste una. Posso solo dirvi di provare tutto ciò con cui si può interagire in ogni stanza. Scoprirete che il contenuto del CD sembra non finire mai.

LE ORIGINI DEGLI OCEANI

Genere: Reference
Casa: Microfolie's
Sviluppatore: Virtual Studio

PC CD-ROM

Questo reference necessita almeno di un PC 486/66 con 16 MB di RAM e un CD a 4x. E' nativo Windows 95. Vuole una scheda SVGA e una scheda audio Windows compatibile.

K VOTO 910

SPARATUTTO 3D

DI RICCARDO ROSSIELLO

PC CD-ROM

XS

"L'engine di gioco ricorda Doom. I guerrieri corazzati assomigliano ai MechWarrior. Ma al posto dei livelli, ci sono delle terribili Arene, entro le quali è permesso l'uso di un campionario di armi veramente letali... Basterà questo cocktail a farne un successo?"

All'inizio, i programmatori della SCI di Southampton volevano chiamarlo Shield Fighter, in onore del campo di forza personale che nel gioco protegge ogni personaggio. Poi si convinsero che era preferibile intitolarlo Kill Card, visto che il punteggio/vita di ogni giocatore è registrato su delle data card.

Morale della favola: alla fine l'hanno presentato come XS. Una sigla un po' criptica che significa "excess", ovvero "eccesso". Di eccessi, in effetti, nel pieno rispetto della tradizione degli sparatutto 3D con prospettiva in prima persona, questo game ne offre parecchi. Così, fin dal filmato introduttivo, vi troverete proiettati in un'era futura, dominata da una moltitudine di spietati e armatissimi cyborg.

L'incipit. Appena tornati a casa, vi accorgete che la vostra video-segreteria telefonica lampeggia. Il messaggio proviene da un cacciatore di taglie vostro amico (l'attore che interpretava Sol Cutter in Burn Cycle), che prima di passare a miglior vita ha avuto la bontà di mettervi in guardia: pare che in numerose parti della città si stia tenendo un torneo improvvisato, nel quale alcuni gladiatori si affrontano fino alla morte...

XS, un gioco violento? Nooooo!

LE OPZIONI DI GIOCO

Poi, è la volta della schermata fissa con i vari settaggi e le differenti modalità di gioco. Si possono abilitare o disabilitare le texture, includere o escludere le animazioni, variare il volume del sonoro, oppure modificare il livello di sensibilità del mouse. XS, purtroppo, può essere controllato solo per mezzo del mouse o della tastiera: non sono ammessi né gamepad né joystick... a meno che non abbiate in casa una diavoleria come il Keyshock. I livelli di difficoltà sono tre: facile, normale e difficile; così come tre sono le modalità di gioco disponibili. La più completa, indubbiamente, è la modalità Torneo, che permette di affrontare una dopo l'altra ben 20 arene, ognuna popolata da tre avversari principali, da nemici minori e trappole di vario genere. La modalità Rivincita, invece, consente di tornare a combattere con uno degli avversari già affrontati: tanto per allenarvi, e migliorare la vostra tattica di gioco. L'ultima modalità, infine, è quella multiplayer, che permette il gioco in rete IPX fino a un massimo di 8 giocatori. In questo caso, però, vi accorgerete di un'importante variante: quando uno o più concorrenti vengono uccisi, questi vengono immediatamente reincarnati e riappaiono in una posizione casuale nell'arena. Mentre, infatti, sia nella modalità Torneo sia in quella Rivincita i punteggi vengono assegnati in base al numero degli avversari uccisi e feriti (corazze permettendo), giocando in Rete si dovranno porre sulla bilancia gli avversari uccisi e le proprie vite perse.

"Dio, come sono bello quando mi riprendono le telecamere!"

L'ARSENALE DI XS

Altro momento fondamentale, in XS, è la scelta delle armi. A inizio livello, infatti, è possibile scegliere un'arma principale, un'arma secondaria e un'arma da lancio, da un campionario che farebbe invidia a un

APPASSIONANTE

Nota bene

XS è uno sparatutto 3D in soggettiva. Ricorda molto, per questo motivo, i classici Skynet, Doom, Quake e Duke 3D. Un titolo interessante da collezionare.

arsenale militare. A disposizione ci sono una pistola standard (dotata di un numero infinito di munizioni), un mitragliatore compatto, un fucile a doppia canna, un lanciagranate, una carabina d'assalto... e una micidiale balestra, che consente di lanciare dei dardi con punta al titanio che perforano qualsiasi corazza. Tra gli optional speciali, invece, troverete la Tele-Cam: una particolare telecamera, posizionabile a piacere, che può ruotare e inquadrare liberamente ogni angolo dell'arena, e persino esplodere attraverso un comando a distanza; oppure i Razzi, che una volta lanciati negli angoli bui permettono di rivelare l'eventuale presenza dei nemici.
E ancora, bombe di vario tipo: a mano e con un dispositivo a tempo, a radiazioni, ad acido, anti-uomo... Ma non finisce qui. Durante il gioco, infatti, potrete anche scambiare le vostre armi con quelle degli avversari appena abbattuti.

Un altro sparatutto, e questa volta hanno esagerato... siamo all'eccesso!

L'ARDUA SENTENZA...

Il fatto di avere almeno un'arma con munizioni infinite elimina alla radice l'incubo dell'esaurimento dei proiettili (vedi Syndicate), ma limita pesantemente la strategia, trasformando il game in una sorta di picchiaduro armato. Forse, avremmo preferito che il nostro eroe fosse stato costretto a vagare per l'Arena alla ricerca di un'arma carica...
L'impossibilità di usare il gamepad o un joystick, inoltre, toglie un po' d'immediatezza al gioco. Gli scenari, d'altra parte, sono molto accattivanti (anche se ben differenti da quelli mostrati nei filmati FMV): scale, pedane, fiumi di lava, torrette mobili, automi... come nei games alla Doom non si sono mai visti. Nonostante ciò, con un computer di medio livello (vedi box) la grafica resta fluida e scorrevole. La difficoltà è realmente progressiva.
Nel livello più semplice, direttamente sul monitor, viene mostrata una mappa dell'arena. Nel più difficile, gli avversari tendono ad attaccare piuttosto che combattersi tra loro. Insomma, XS è un gioco dall'atmosfera intensa e ben congegnato, anche se alla lunga può risultare un po' ripetitivo. Un'ultima curiosità. Pare che il movimento dei cyber-gladiatori sia stato realizzato con la tecnica del Motion Capture, e quindi utilizzando come base delle persone vere munite di sensori... Se vi capita di incontrare qualcuno per strada pieno di lividi e di fasciature, quindi, sapete già chi è! K

TNT in pillole

I vostri nemici hanno le vostre stesse protezioni, e spesso le vostre stesse armi. Siate molto circospetti quindi, soprattutto all'inizio. Cercatevi un angolo riparato, magari un po' in ombra, e aspettate che si scornino un po' tra loro. Poi, entrate in scena. In ogni caso, non dimenticate mai di ripararvi le spalle. Se preferite una tattica d'attacco, invece, usate i razzi per individuare i nemici nascosti, e subito dopo fateli esplodere. Tanto, gli avversari per lo scontro corpo a corpo non vi mancheranno. E ora, vi presentiamo i vostri primi nove antagonisti... così, tanto per fare conoscenza!

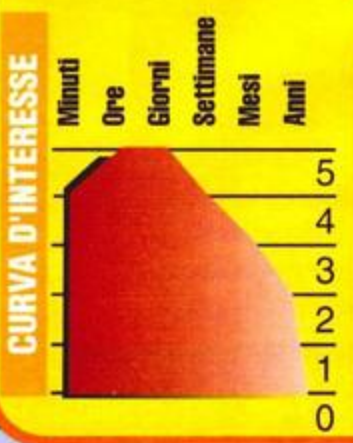
XS

Genere: Sparatutto 3D
Casa: SCI
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Sulla confezione è richiesta una scheda Vga, nel manuale invece si parla di Svga... Sempre sulla scatola, tra i requisiti raccomandati, si parte da un Pentium 90... che nel manuale diventa un Pentium 133. Evviva la coerenza! A scanso d'equivoci, quindi, vi consigliamo di elevare i requisiti di sistema raccomandati a requisiti minimi. Per far girare il gioco in maniera accettabile consigliamo un Pentium 90 dotato di almeno 16 Mb di RAM, e un lettore per CD-ROM 4x.

K VOTO 830



PC CD-ROM

SPARATUTTO 3D

DI ANTONIO PERNA

PANZER DRAGOON

“La Sega continua a convertire i suoi titoli di maggiore successo sul Saturn (la console a 32 bit) per adattarli a girare sui PC. E adesso possiamo provare l’ebbrezza di cavalcare un drago...”

Nei giochi di ruolo e nelle avventure vi sarà capitato più di una volta di cavalcare uno splendido drago (se vi interessa l’argomento provate anche a leggere la recensione di Dragon Lore 2, sempre su questo numero). Ma quasi mai vi sarà capitato di governare proprio dal vivo il vostro drago. Bene, è arrivato il momento che lo facciate.

A CAVALLO DELLA BESTIA

Siete a caccia con due vostri compagni, armati di balestra e preoccupati soltanto di riuscire a catturare un numero sufficiente di prede. Una di queste sta correndo di fronte a voi, e vi sfugge nascondendosi in una grotta. Voi la seguite, ma vi ritrovate faccia a faccia con un enorme mostro corazzato. Venite salvati dall’ingresso nella grotta di due enormi draghi volanti in lotta tra di loro. Il cavaliere di uno di questi viene ucciso, ma prima di morire vi affida le sorti del suo drago e vi illustra la vostra prossima missione: distruggere la Torre, una futuristica fortezza piena di pericolose armi bio-tecnologiche che un gruppo di uomini senza scrupoli intende utilizzare per creare un impero. E’ così che salite in sella al vostro drago da battaglia e vi lanciate in una nutrita serie di livelli per arrivare alla Torre e al segreto che vi si nasconde. Questa la storia. Ora passiamo alla tecnica.

Panzer Dragoon è uno shoot’em up vecchia maniera, ambientato però in una serie di livelli tridimensionali.

Il livello sotterraneo è particolarmente complicato

L’EVOLUZIONE DELLO SPARATUTTO

Panzer Dragoon è uno shoot’em up vecchia maniera, ambientato però in una serie di livelli tridimensionali che percorrerete seguendo uno schema predeterminato.

L’azione viene vissuta dal dorso del drago, inquadrato alle spalle; avrete tre diversi livelli di zoom su cui impostare la distanza della telecamera dalla vostra cavalcatura. Muovendovi in uno scenario interamente in 3D, farete volare il vostro drago controllandone i movimenti, ma all’interno di un percorso prestabilito. Questo significa che potrete muovere il lucertolone per evitare i colpi dei nemici, ma non potrete decidere di fare una strada diversa da quella che il computer ha già preparato per voi. Durante il volo dovrete abbattere i mezzi nemici e i mostri che vi daranno la caccia arrostendoli con la vostra pistola o con le fiammate che il drago è in grado di lanciare; in merito a queste, vi sarà possibile inquadrare più di un bersaglio contemporaneamente, per poi liberare le fiammate azzurre, che il vostro bestione riesce a produrre, per liberare lo schermo. Questo tipo di attacco è particolarmente utile contro i nemici di fine livello, che spesso e volèntieri sono dei veri e propri giganti. In tutto dovrete affrontare sei livelli diversi, di ambientazione estremamente variabile, prima di giungere allo scontro finale contro un enorme drago, grosso almeno dieci volte più di voi.

MI GIRA LA TESTA

La tridimensionalità dei livelli di gioco non è determinata solo dalla grafica poligonale sviluppata in 3D, ma va a influenzare direttamente la giocabilità di Panzer Dragoon, conferendogli

NOTA BENE

Le alternative a Panzer Dragoon non sono molte, vista l’originalità del programma. I due programmi più simili come struttura di gioco sono i capolavori LucasArt Rebel Assault 1 & 2. Se vi piacciono gli sparatutto 3D potete orientarvi verso Quake e Duke Nukem, anche se non hanno l’approccio arcade al gioco, tipico invece di Panzer Dragoon.

Advanced Dungeons&Dragons®

BIRTHRIGHT

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM O 100% COMPATIBILE, 486 DX2/66 Mhz O SUPERIORE, MODEM (9600 BAUD O SUP.) WINDOWS '95, DOS 5.0 O SUPERIORE, 8 Mb RAM (16 Mb RACC. PER GRAFICA MIGLIORE), LETTORE CD.Rom 2X, SVGA, 640X480, 256 COLORI, SCHEDA SONORA COMPATIBILE WIN., SOUNDBLASTER O COMPATIBILE PER DOS, MOUSE, TASTIERA.

Numero Verde 167-821177

SIERRA®

GOVERNA PER DIRITTO DI NASCITA.
COMBATTI PER IL DIRITTO DI VIVERE.

Birthright è il più avanzato gioco di ruolo ma anche di strategia e di combattimento in tempo reale.

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

Due immagini faccia afaccia con il dragone dell'ultimo livello : un gigante

un'immersività superiore alla massa dei comuni sparatutto. In pratica, i nemici che dovrete affrontare non vi attaccheranno solamente dal davanti, ma potranno anche girarvi intorno, o assalirvi alle spalle. Per questo motivo siete dotati di un radar, semplice ma funzionale, che vi indica subito da dove vengono i pericoli, così da poter tempestivamente cambiare inquadratura, per abbattere i nuovi bersagli. In pratica il drago continuerà a volare in direzione della fine del livello, ma il vostro personaggio, che lo cavalca, si girerà sulla sella per far fronte alle minacce che vengono da destra, da sinistra o da dietro. Panzer Dragoon propone una formula di gioco piuttosto innovativa, che lo ha portato a riscuotere un grande successo di pubblico sul Saturn, nonostante la critica principale che gli viene mossa riguardo la sua eccessiva linearità, che ripropone staticamente sempre le stesse situazioni ogni volta che si ricomincia il gioco dall' inizio. In effetti la costituzione dei livelli non cambia di partita in partita, ma la varietà e la ricchezza grafica delle situazioni in cui ci si imbatte difficilmente riesce ad annoiare.
Tecnicamente il gioco propone un sonoro eccezionale, con splendide musiche suonate da CD ed effetti sonori digitalizzati di grande qualità. Purtroppo la resa grafica non è all'altezza dell'audio e della giocabilità del programma: realizzata in bassa risoluzione, risulta a volte di aspetto fumoso e troppo sgranato, anche se l'azione è abbastanza fluida e si snoda piacevolmente (ma solo sui computer più veloci). Peccato, perché la varietà grafica dei paesaggi e degli scenari sarebbe stata valorizzata moltissimo da una migliore definizione delle texture e da un uso dei colori più sfumato.
In sostanza Panzer Dragoon è un altro titolo convertito degnamente per PC dalla Sega, anche se risulta inferiore dal punto di vista tecnico rispetto alla sua controparte per Saturn.
E' comunque molto divertente, e questo, per fortuna, deve ancora essere l'aspetto che interessa di più in un videogioco. **K**

TNT in pillole

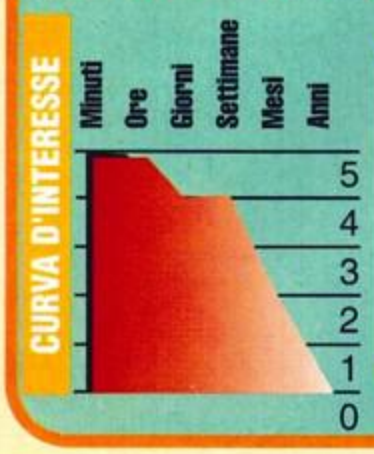
E' possibile giocare a Panzer Dragoon sia servendosi di un joystick, sia della tastiera; la risposta a questo tipo di controlli è discreta, specie nel caso del joystick. Ma per ottenere il massimo del controllo sul proprio drago è necessario munirsi di un joypad a sei tasti; in questo caso infatti riuscirete ad avere il massimo del feeling nella guida e nella gestione delle viste da cui seguire il gioco.

PANZER DRAGOON

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Sega
Sviluppatore: Sega

PC CD-ROM

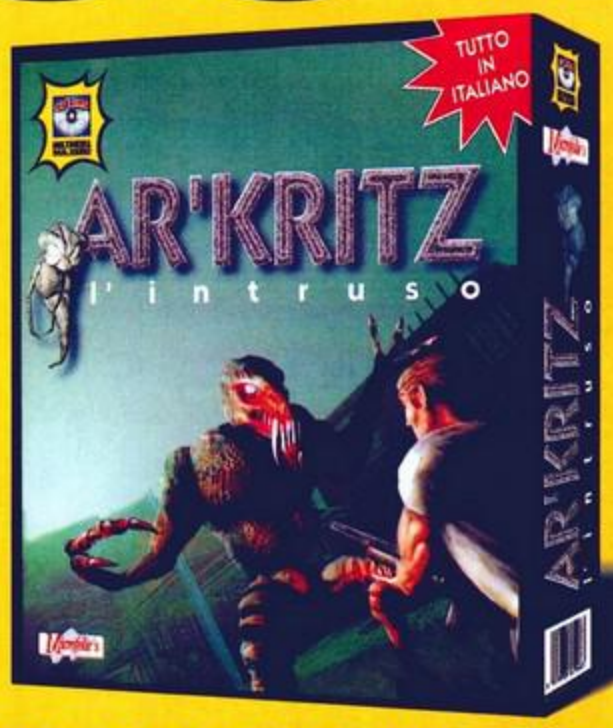
PC-CD Rom: Come tutti i prodotti Sega PC, anche Panzer Dragoon ha richieste piuttosto massicce: il minimo necessario è un Pentium 90 con 8 MB RAM, scheda video SVGA, CD-ROM 4x e ben 50 MB liberi su hard disk. Comunque, con un Pentium 120 e



È USCITO AR'KRITZ L'INTRUSO.

PREVEDI NOTTI INSONNI.

Se stai pensando a un semplice platform, stai pensando male. Spettacolare grafica 3D, animazioni formidabili, più di 200 livelli con incredibile libertà di movimenti, il tutto per una giocabilità straordinaria. Il tuo compito non è dei più semplici: devi salvare la terra dall'invasione di criminali alieni. E, come se tutto ciò non bastasse, c'è Ar'Kritz, un piccolissimo alieno che si trova nel tuo organismo, e ti sta provocando una terrificante mutazione genetica. Buona fortuna, si fa per dire.



VIRTUAL STUDIO

Microfolie's

Compatibile Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PRIMO PLATFORM 3D CON MINIMO 60 ORE DI GIOCO.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

PC CD-ROM

SPARATUTTO 3D

DI ANTONIO PERNA

KILLING TIME

"Lo Studio 3DO si lancia nel mondo dei cloni di Doom, con un programma interessante ma pieno di contraddizioni che ne abbassano la qualità."

Per riprendersi dallo smacco del 3DO (la console), in America hanno fondato lo Studio 3DO, al fine di pubblicare videogiochi di successo per PC. Fino ad ora gli standard qualitativi non sono migliorati di molto dai primi tentativi sulla console di Trip Hawkins; ma la speranza è sempre l'ultima a morire!

LA FANTASIA AL POTERE

Killing Time è un tipico clone di Doom, con qualche leggera variazione sul tema e con qualche sporadica variazione tecnica. La trama vi vede alle prese con un esperimento di magia appreso da antichi siti egizi e sfuggito al controllo. Vostro compito sarà di muovervi in un paesaggio infestato di mostruosi esseri soprannaturali, dove mummie e non-morti la faranno da padrone; dovrete ritrovare lo spirito di Tess, una ricca ereditiera che in cerca dell'eterna giovinezza ha scatenato delle forze occulte che non era in grado di controllare, e che hanno spezzato la sua essenza in diverse parti, sparpagliandole in giro per la tenuta dove la ragazza viveva: un'intera isola privata. Durante i vostri pellegrinaggi dovrete cercare di trovare i luoghi dove è stata rinchiusa l'essenza dello spirito della ragazza, per riportarla alla normalità e rompere l'incantesimo che ha scatenato un piccolo inferno. Per aiutarvi nella ricerca lo spirito della ragazza interverrà a mostrarvi alcune scene accadute nel passato sull'isola, e che vi daranno delle informazioni, oltre che sulla storia di Tess, anche sui segreti che l'isola nasconde.

POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI...

Il gioco in sé non è malissimo, ma soffre paurosamente la concorrenza di altri titoli dello stesso genere. Dopo aver visto Quake e Duke Nukem non è pensabile vedere ancora la grafica in alta risoluzione degli scenari (peraltro ben fatta e in 3D) scattare durante le rotazioni. E, ancora peggio, non ci si può rassegnare a vedere i personaggi animati in bitmap senza delle efficaci routine di scaling (che tradotto significa che più vi avvicinate ai nemici e più li vedrete costituiti da grossi e antiestetici cubetti). L'azione è quella tipica degli sparatutto in 3D, con le armi e i bonus da raccogliere in giro per i livelli, cercando di eliminare quanti più nemici possibili; questi ultimi inoltre si rivelano piuttosto coriacei, e in grado di impegnare decisamente a fondo il giocatore, offrendo un notevole livello di sfida. La storia alle spalle di Killing Time è interessante, specie grazie all'idea dei fantasmi che animano alcune scene di intermezzo, ma la realizzazione dei filmati è decisamente scadente, e finisce con il lasciare l'amaro in bocca. Tutto sommato, quindi, Killing Time è un gioco che non offre novità, realizzato piuttosto malamente, ma che comunque non dispiacerà ai veri appassionati del genere, in cerca di una buona sfida. Con un po' di cura in più poteva essere un bel gioco. K

Il fucile a pompa vi aiuterà a tenere a bada questi sgherri dotati di mitra.

KILLING TIME

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Studio 3DO
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per avventurarvi nel mondo di Killing Time vi servono un Pentium 90 (meglio un 120), 12 MB di RAM (meglio 16), un CD-ROM 2x, 30 MB liberi su hard disk, una scheda video PCI, una scheda sonora e Windows 95. Salute!

K VOTO 790

CD DEDICATO ITALIANO

La versione definitiva del gioco di strategia più venduto di tutti i tempi

di SID MEIER

CIVILIZATION II ™

con nuovi

SCENARI

CONFLITTI DELLA CIVILTA'

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

"SEMPLICEMENTE... IMPERDIBILE !"

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/DX 50
WINDOWS™ 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 256 COLORI,
MSCDEX 2.2 O SUPERIORE.

£ 99.900

MICROPROSE

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

PC CD-ROM

SPARATUTTO 3D

ERADICATOR

DI ANTONIO PERNA

"La mania dei cloni di Doom è sempre dura a morire, ma qualcuno ha ancora molto da dire in merito, come ci dimostra la Accolade con questo nuovo titolo, il cui nome è già tutto un programma."

Per gli amanti degli sparatutto 3D non esiste la parola noia, vista la quantità e la qualità delle produzioni che continuamente raggiungono il mercato! Il rischio che si corre è di ripetersi, ma con un buon lavoro di programmazione si riesce sempre a regalare ai giocatori nuovi stimoli interessanti.

UN INCUBO CHE VIENE DAL PASSATO

Un'antica potenza aliena, nascosta per lunghi secoli nelle viscere del pianeta Ioxia, è stata risvegliata ed è tornata all'opera impossessandosi di tutte le miniere del pianeta. Una squadra di cyborg inviata a investigare sull'accaduto è stata rapidamente eliminata, dal momento che gli alieni hanno riattivato un'antica ma potentissima fortezza, rimasta dimenticata per decenni con il suo contenuto mortale di armi. Dall'interno di questa fortezza, gli alieni hanno steso uno scudo impenetrabile attorno alla superficie del pianeta; si rende necessario, quindi, l'intervento di un singolo soldato che possa raggiungere di nascosto il generatore dello scudo per disattivarlo con un audace colpo di mano. Indovinate a chi è capitata la fortuna di essere scelti per questa missione...

Nuovi mondi da esplorare, nuovi mostri da annientare...

A CIASCUNO LA SUA STRADA

In realtà la scelta non è unica, dal momento che per affrontare il gioco potrete scegliere fra tre diversi personaggi, ciascuno dotato di caratteristiche proprie che determinano l'approccio da tenere durante una partita e lo svolgimento dell'avventura. E le differenze dall'uno all'altro sono tutt'altro che trascurabili; infatti, non solo i tre personaggi sono più o meno resistenti alle ferite, più o meno capaci di colpire un bersaglio lontano o più o meno abili ad attivare i meccanismi che troveranno lungo il percorso. Ma a seconda di chi sceglierete di impersonare, dovrete affrontare percorsi e livelli diversi, cercando di attaccare la fortezza seguendo tecniche completamente differenti. Per questo, all'inizio di ogni livello, sulla mappa vedrete gli obiettivi da perseguire per poter passare alla sezione successiva, diversi per ogni personaggio, ed elaborati per adattarsi al meglio alle caratteristiche di ciascuno di essi. Viene da sé che avere a disposizione una struttura di questo genere permette di affrontare più volte il gioco con personaggi diversi; ma anche affrontando situazioni differenti, mantenendo vivo l'interesse molto a lungo, a tutto vantaggio di chi gioca. La sfida offerta dal programma è molto valida, vista la lunghezza dei livelli, strutturati in modo complesso e articolato, e la cattiveria dei nemici, che vi causeranno spesso e volentieri più di un grattacapo. La presenza delle consuete aree nascoste, ricche di bonus e power up, e di qualche semplice enigma da risolvere per attivare i macchinari che servono per giungere a completare gli obiettivi della propria missione, non fanno altro che aumentare la profondità di un gioco che non si limita a essere solo un esercizio di carneficina per i maniaci del grilletto. Anche questi ultimi troveranno comunque le loro soddisfazioni, vista la presenza di ben 15 tipi di armi differenti all'interno del gioco.

Fuoco e fiamme nel pieno della battaglia. La manina che vedete è quella di Kamchak, il rettile guerriero.

Un'esplosione in lontananza viene ripresa anche dal PIP, il monitor di servizio che potete utilizzare per riprendere azioni importanti che avvengono lontano da voi.

COSA C'È E COSA MANCA

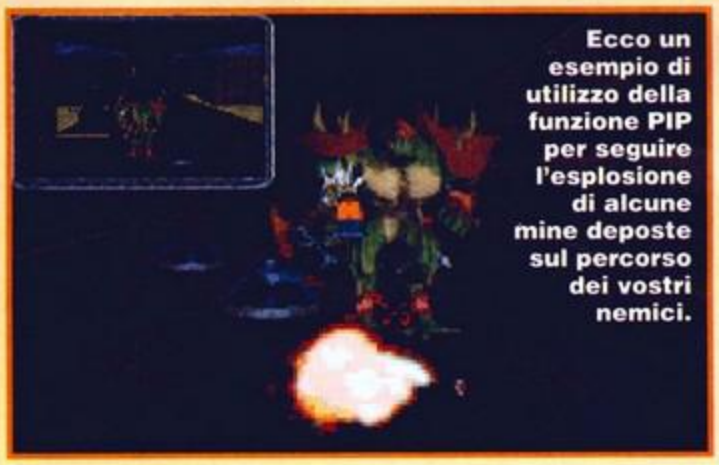
Eradicator è uno sparatutto tridimensionale che segue palesemente le orme di Duke Nukem: grafica tridimensionale reale, livelli strutturati su più piani con continui saliscendi e ambientazione fantascientifica sono, infatti, aspetti comuni a entrambi i titoli. In aggiunta alla consueta vista in prima persona, alla Accolade hanno pensato

Nota bene

L'alternativa naturale a Eradicator, viste le somiglianze, è Duke Nukem 3D, anche se Quake è il titolo del momento ed è anche il più evoluto tecnicamente. Scavando nei classici restano sempre l'immortale Doom2, Descent, Dark Forces e Hexen.

Una dimostrazione dell'agilità di Eleena, che può saltare al di sopra dei nemici prima di aprire il fuoco.

di aggiungere anche una visuale da dietro il vostro personaggio (alla Tomb Raider), ma con risultati non troppo esaltanti, vista la mobilità notevolmente più ridotta rispetto a quella di cui godeva Lara Croft (la protagonista di Tomb Raider zompava per tutto lo schermo che era una meraviglia!).
Anche l'apparenza globale della grafica ricorda molto quella di Duke, sia per le tonalità cromatiche utilizzate, sia per lo stile utilizzato nella realizzazione delle texture; e pure la funzione di automapping di ogni livello è stata realizzata con un aspetto molto simile, cioè in grafica piena, e non in wireframe come capitava in Doom 2. Vista la bellezza di Duke Nukem, tutto ciò non può che deporre a favore del nuovo titolo Accolade, se non fosse per una grave mancanza del motore grafico del programma: non è previsto l'utilizzo dell'alta risoluzione. Ed è veramente un peccato, vista l'ottima qualità della grafica del gioco, che in alta risoluzione avrebbe guadagnato enormemente in definizione e qualità.
Novità introdotta da Eradicator sono le PIP (Picture in picture), cioè delle piccole inquadrature aggiuntive che compaiono agli angoli dello schermo quando una particolare situazione rende necessaria una seconda inquadratura. Per esempio, potrete attivare una PIP ogni volta che depositate una mina in attesa di un nemico, seguire con la seconda visuale l'azione finché la mina non esplode, quindi gettarvi nella mischia che si crea a seminare il panico con i fucili spianati. Il livello di interazione con i fondali è pari a quello visto in Duke. Potrete quindi distruggere quasi ogni strumento che fa parte dei fondali quando i vostri colpi non si fermeranno sul corpo dei nemici: monitor, vetrate, computer, pannelli di controllo. Quasi tutto potrà andare in pezzi sotto i vostri spari, garantendo una notevole atmosfera e un alto grado di coinvolgimento. Le musiche del gioco possono essere suonate direttamente da CD, e accompagnano degnamente lo svolgersi dell'azione, così come gli effetti sonori, sempre adeguati alle diverse situazioni.
Per il resto c'è poco altro da dire. Eradicator è un ottimo gioco simil-Duke, capace di coinvolgere e divertire, longevo, ben realizzato e appagante. Non mancherà di entusiasmare gli appassionati, ed è una vera e propria boccata di ossigeno per i possessori dei 486, sempre più snobbati dal mercato, che qui troveranno un ottimo gioco adatto alle caratteristiche delle loro macchine.
Peccato per la mancanza dell'alta risoluzione (così Eradicator si è giocato il titolo di Kgioco); ma visto il prezzo decisamente concorrenziale a cui verrà commercializzato, non mi sento di far pesare più di tanto questa mancanza. Se Duke Nukem vi ha entusiasmato, Eradicator non potrà non piacervi: da prendere! **K**



Ecco un esempio di utilizzo della funzione PIP per seguire l'esplosione di alcune mine deposte sul percorso dei vostri nemici.

PERSONAGGI

KAMCHAK:
GUERRIERO TREYDAN

E' un rettile dall'eccezionale muscolatura, micidiale nel corpo a corpo, dotato di una grande resistenza fisica. E' un guerriero fortissimo, veterano di molte guerre, a suo agio in ogni battaglia ma un po' lento nei movimenti. La sua missione è raggiungere il cuore della fortezza e farla saltare in aria affrontando a viso aperto qualsiasi nemico.

ELEENA BRYNSTAARL:
MERCENARIA

E' una donna-felino, spietata e selvaggia, agile e molto veloce ma non troppo resistente alle ferite. E' l'ideale per le tattiche mordi e fuggi, viste le sue capacità eccezionali nell'annientare e aggirare il nemico alle spalle. E' stata reclutata come riserva, nel caso Kamchak fallisca la sua missione, perché si apra una varco nella fortezza approfittando del macello provocato dal rettile guerriero.

DAN BLAZE:
INGEGNERE MINERARIO

E' un maschio umano dotato di innesti cibernetici, esperto di tutte le tecnologie impiegate su Ioxia, ed è il personaggio più equilibrato. Al momento dell'attivazione dello scudo è rimasto intrappolato su una delle lune di Ioxia; per prima cosa dovrà tornare sul pianeta madre, e lì dovrà tentare di disattivare lo scudo protettivo per riuscire a mettersi in salvo.

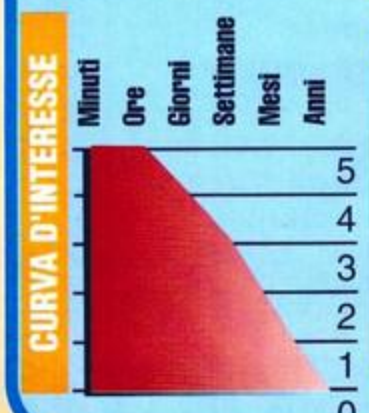
ERADICATOR

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Accolade
Sviluppatore: Eidos Int.

PC CD-ROM

Per sfogare le vostre velleità di Eradicazione vi occorre un 486 DX2 66 (molto meglio un Pentium) con 8 MB di RAM (meglio 16) e un CD-ROM 2x. Sono supportate tutte le schede sonore più conosciute, e il gioco funziona sia sotto DOS che sotto Windows 95 (miracolo!).

K VOTO 895



AZIONE

DI ANTONIO PERNA

PC CD-ROM

MAGIC
THE GATHERING

"La mania per Magic continua a dilagare anche sui PC: la Acclaim ci offre un'interpretazione dinamica di come possano avvenire gli scontri tra due maghi armati di carte da gioco."

Per gli appassionati di Magic le novità sembrano non avere mai fine: dopo l'uscita delle Mirage arrivano quasi a ruota le Visioni per ampliare ancora di più un parco carte già molto vasto. E su computer, dopo l'ottimo Magic the Gathering pubblicato dalla Microprose (recensito su Kappa di Dicembre), vede la luce questo Magic the Gathering : Battlemage, che si propone di visitare in modo innovativo il tema dello scontro tra maghi.

DARE VITA AL PROPRIO GRIMORIO

Fondamentalmente il concept che sta alla base di Battlemage si propone di miscelare l'aspetto tattico e strategico della costruzione di un mazzo di carte di Magic vincente, con la possibilità offerta dal computer di far prendere vita sullo schermo ai propri incantesimi, per poterli gestire direttamente in prima persona. Quello che ci troviamo fra le mani, quindi, è un gioco che sta a metà tra una partita a Magic e uno strategico in tempo reale (alla Command & Conquer, tanto per capirsi), con tutti i pro e i contro che da una struttura del genere possono derivare.

In pratica le fasi di gioco da affrontare sono due, ben distinte: prima di tutto bisogna cercare di creare un mazzo efficace da utilizzare in combattimento, cioè un grimorio, servendosi delle magie messe a disposizione dal programma. Poi bisogna affrontare i maghi nemici in campo aperto, lanciandogli contro le magie contemplate dal nostro mazzo e gestendo direttamente sul campo lo scontro. A differenza di giochi come Command & Conquer, dove le unità vengono costruite utilizzando le risorse minerarie che è possibile raccogliere in giro per il livello dove vi trovate a combattere, in Battlemage le armi da gettare nella mischia sono quelle che avete a disposizione nel mazzo, che si rendono disponibili solo con il passare del tempo.

QUA LA MANA!

Il funzionamento del gioco segue l'andamento di una normale partita a Magic: inizierete con sette carte in mano, e dopo un certo numero di secondi (che definiscono un turno) ne pescherete automaticamente un'altra, senza comunque poterne avere in mano più di sette. Le terre (se ne può calare una sola per turno), quando utilizzate, vi forniscono il Mana, cioè l'energia magica necessaria per lanciare i vostri incantesimi. Questi possono essere di vario tipo: creature, magie di protezione, attacchi speciali e altro ancora. A seconda del loro costo di lancio, e del Mana che avete a disposizione, potrete lanciare più o meno magie in ogni turno. Fin qui il gioco è molto simile al vero Magic; le differenze nascono a questo punto. Prendiamo l'esempio dell'evocazione di una

APPASSIONANTE

Nota bene AND BEYOND

Per gli appassionati di Magic l'unica alternativa possibile offerta dal mercato è l'ottimo Magic the Gathering della Microprose, che vi permetterà di giocare nella maniera più classica, sfidando un avversario con il vostro grimorio. Se invece vi attirano i giochi di strategia in tempo reale, non avrete che l'imbarazzo della scelta, anche se al momento i titoli di punta di questo genere sono Red Alert (ambientato nell'immediato futuro) e Warcraft 2 (di stile Fantasy). Se siete più interessati all'aspetto ruolistico delle battaglie fantasy, non lasciatevi sfuggire Diablo.

La mappa di Corondor, il terreno di battaglia.

Una fase del gioco.

creatura da usare in combattimento, per capire meglio come funziona il gioco: la creatura che avete evocato comparirà sullo schermo, rappresentata con le sue caratteristiche di forza fisica, resistenza ed eventuali abilità speciali. A questo punto dovrete prenderne il controllo con il mouse, e decidere cosa farle fare: attaccare il mago vostro avversario, difendervi dalle sue creature (che nel frattempo vi daranno la caccia), oppure utilizzare le abilità speciali di cui dispone. Lo svolgimento di ogni battaglia si sviluppa in tempo reale, e in breve tempo vi ritroverete a dover gestire sia le magie che avete a disposizione da lanciare sotto forma di carte da gioco, sia le creature e gli incantesimi che già si trovano sul campo. E a quel punto ci saranno sangue e stridore di denti.

OPTIONAL E ACCESSORI

Magic: Battlemage offre una ricca varietà di opzioni al giocatore: è possibile esaminare una per una tutte le carte a disposizione per il gioco (che, per gli esperti, sono quelle della quarta edizione), sfidare un mago avversario, umano o computerizzato, in uno scontro testa a testa, oppure avventurarvi nella modalità campagna. In questo caso vi dovrete lanciare alla conquista del mondo, cercando di sconfiggere gli altri maghi impegnati a raggiungere lo stesso obiettivo. Ad ogni nuova conquista guadagnerete delle carte, magari proprio rubandole all'avversario sconfitto, e farete la conoscenza di alcuni personaggi con cui potrete interagire, alla ricerca di nuovi alleati che vi sostengano durante gli scontri e vi forniscano nuovi incantesimi per il vostro grimorio. Ma quali mazzi userete per combattere?

Il gioco vi fornisce una lunga serie di mazzi a tema già preparati, ciascuno dei quali dotato di diverse combinazioni vincenti; ma a vostra disposizione avrete tutte le carte della quarta edizione di Magic, così da poter modificare a piacere ogni mazzo, e poterne creare di nuovi seguendo la vostra creatività. Le possibilità da provare sono praticamente infinite. Ma è tutto oro quello che luccica, oppure ci sono anche delle magagne da digerire?

Purtroppo il lato peggiore di Battlemage è la sua realizzazione tecnica: a una serie di menu ben fatti, e a delle musiche eccellenti e molto evocative, non si affianca una grafica adeguata durante il gioco, con personaggi visti dall'alto troppo piccoli e poco definiti, e un aspetto del gioco comunque troppo confuso. Ed è un peccato, perché con un minimo di impegno in più la Acclaim avrebbe potuto realizzare un programma di grande successo, vista l'ottima idea che sta alla base del concept di gioco. Battlemage è quindi un titolo consigliabile sicuramente agli appassionati di Magic, mentre i difetti che lo appesantiscono suggeriscono agli altri giocatori di dargli prima un'occhiata. E' l'esempio più indicativo di un 'classico' mancato. K

TNT in pillole

Per giocare a Battlemage la cosa migliore è servirsi del mouse per gestire le unità in campo durante gli scontri, e della tastiera per far passare le carte della propria mano e lanciare nuove magie. Una scheda audio dotata di supporto MIDI migliora decisamente l'atmosfera di ogni partita, viste le ottime musiche che accompagnano tutto il gioco.

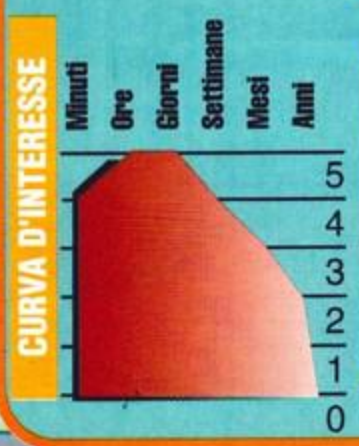
MAGIC THE GATHERING

Genere: Azione
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Un 486, dotato di CD-ROM e scheda audio è già sufficiente per giocare a Magic: Battlemage. Gira solo sotto Windows 95, e per apprezzarlo è meglio avere un Pentium 90 con 16 MB di RAM.

K VOTO 870



GRANDIOSO

PC CD-ROM

SIMULAZIONE DI CALCIO

DI DANILO CAPPELLO

KICK OFF 97

"Fra poco uscirà la nuova versione di Kick Off, la recensisci tu?" "Certo, e magari aggiungici anche Doom 5!"

Non era ancora trascorso il mese di gennaio che già pensavo di aver trovato ciò che in redazione viene a buona ragione definito come "il mega scherzone di aprile", meglio conosciuto come "Pesce d'aprile con dessert". Le voci di un gioco di calcio, detto Kick Off 97, con grafica in 3D, definito come il grande seguito dell'osannato titolo di Dino Dini, mi sembravano a dir poco surreali, degne delle fantasie malate di un capo-redattore dopo una cena a base di peperoni e cipolle. Come poter credere al seguito di uno dei più grandi successi di simulazioni calcistiche mai realizzati? E dopo quanti anni? Due? Tre? Quattro? Ero ancora un pargolo quando quel geniaccio di Dino dette vita, sul mai troppo compianto Amiga, a un videogioco dal titolo Kick Off, un videogioco che si faceva notare grazie a una visuale dall'alto, a una grafica ben curata ma soprattutto grazie a una giocabilità senza pari. Più di una volta mi fermavo a chiedermi: "Chissà cosa riuscirebbe a combinare se avesse a disposizione un computer più potente?" ed ecco che le mie fantasie stanno per essere svelate. Ebbene sì, non si trattava di uno scherzo, anche se il dubbio ha continuato a frullarmi in testa finché non ho inserito il CD dorato nel mio lettore. Dopo aver freg... ehmmm, preso in prestito il gioco dalla scrivania di un collega (eh eh eh... "Io dicevo che tutte quelle puntate di Lupin III sarebbero servite a qualcosa!!"), eccomi qui ad accingermi a giudicare un seguito che sicuramente farà parlare di sé, che non potrà passare inosservato... rullino i tamburi... Gente, ecco a voi KICK OFF 97! Clap clap clap clap.

KICK OFF 1, 2... 97??!

Indubbiamente, tutti questi anni trascorsi dall'uscita di Kick Off 2 hanno portato qualche cambiamento nel modo di programmare un videogioco: sembra oramai che l'impostazione della grafica richieda ovunque lo standard del "Real 3D", e anche in questo caso è evidente che questo fattore è stato rispettato. Dopo aver visionato e sbavato sull'introduzione, ogni elemento del menu principale sembra promettere molto bene, mentre al centro dello schermo viene inquadrato un giocatore che compie alcune acrobazie tecniche come degli scatti e delle rovesciate, il tutto in maniera molto fluida e realistica. Le scelte selezionabili inizialmente sono le seguenti: competere in una gara amichevole, disputare un campionato, partecipare a una lega, effettuare un allenamento e settare le opzioni di gioco principali. Vediamo ora più dettagliatamente alcune di queste caratteristiche: disputando una vera gara contro un avversario gestito dal computer, salta immediatamente all'occhio l'alta attenzione riservata da parte dei programmatori all'intelligenza artificiale: si potranno vedere raddoppi di marcatura, falli tattici e altre finezze di questo genere che renderanno questa simulazione sportiva quanto di più realistico si può trovare in commercio. Inoltre, si nota che nella squadra esiste una vera e propria tattica di gioco che, a seconda del risultato, porterà gli avversari ad attuare, per esempio, un attacco forzato con "palla lunga e pedalare" o una più gustosa "melina" tattica. E' stata riservata, inoltre, grande attenzione al fattore giocabilità (elemento fondamentale nei capitoli precedenti della serie Kick Off), facendo in modo che i calciatori costruiscano delle credibili trame di gioco miste a un'adeguata impostazione tattica.

Riguardo alla grafica utilizzata, non ci sono parole che riescano a esprimere il mio entusiasmo nel ritorno a

Non aspettatevi che appaia la mitica Natalia Estrada a fare da contorno, qui si fa sul serio!

una dimensione più ridotta degli sprite dei calciatori, che riesca a garantire quella visione di squadra che con titoli come Fifa96 et 97 non era possibile raggiungere. Utilizzando giocatori graficamente più piccoli si riesce a rendere più ampia la visuale di gioco e utilizzare, ad esempio, lanci lunghi per raggiungere ipotetici compagni di squadra non diventa paragonabile a un fortunoso lancio di moneta per la scarsa visione di gioco; anzi, vedendo distintamente la posizione del giocatore a cui passare palla tutto diventa più facile, a diretto vantaggio dell'aspetto agonistico del gioco del calcio. Badate bene che ho scritto che graficamente gli sprites sono più piccoli rispetto ad altri giochi del settore, ma con questo non intendevo minimamente intaccare la perfezione con la quale sono stati realizzati: la cura che spicca da movimenti come la corsa, lo scatto, le acrobazie e il calcio di tiri piazzati sono esemplari. E' eccezionale ciò che i programmatori sono riusciti a fare con alcune chicche tecniche, tanto che spesso mi sono ritrovato a guardare una partita disputata senza intervenire, giusto per ammirare come è stato ricreato l'ambiente calcistico. Bene, bene. La grafica è stata realizzata impeccabilmente, ma il sonoro? Regge il confronto con i titoli avversari? Il sonoro è realizzato degnamente anche se personalmente avrei aggiunto qualche effetto in più, giusto per variare ogni tanto; ma questa non è una nota di demerito, soltanto una scelta, ripeto, del tutto personale (non mi sarebbe dispiaciuto, ad esempio, uno sferzante commento, tipico di un grande allenatore, come "rigore c'è quando arbitro fischia!").

Nota bene

Il confronto con altri titoli non può non passare attraverso uno dei videogiochi che sta imperversando per le case di tutto il mondo, ovviamente sto parlando di Fifa 96-97. Malgrado l'aspetto simulativo i due titoli hanno ben poco in comune, se non una vaga somiglianza dello stadio, e qualche sprite, ma niente di più. Il reale confronto con Kick Off 97 lo si deve cercare nei capitoli precedenti, come Kick Off 2 (o Goal) uscito qualche anno fa: grafica diversa, ma identica giocabilità. Peo Pericoli lo adorerebbe! Un vero cult.

PERSONALIZZARE, CHE PASSIONE!

Un elemento che mi ha colpito particolarmente è stata la presenza di molti tocchi di classe che permettono di colorare a proprio piacimento le divise dei giocatori, cambiare il motivo delle magliette, e, cosa importantissima, di editare a piacere tutti i nomi dei giocatori; anche se questi sono già aggiornati alla stagione attuale. Questo aggiunge un notevole livello di longevità a un prodotto che così potrà essere impostato in tempo reale, ed essere sempre al passo con i tempi, registrando eventuali cessioni o prestiti di giocatori da una squadra all'altra (slurp! Non vedo l'ora di aggiungere l'iscrizione ufficiale del nome di Cannavaro nella rosa degli Azzurri!). Posso continuare evidenziando anche la possibilità di partecipare a una delle competizioni di coppa più importanti, anzi ALLA competizione più importante in assoluto: la Coppa del Mondo (i mitici mondiali di calcio), nella quale, dopo le classiche eliminatorie, dovrete vedervela contro le nazionali più forti del pianeta, prima fra tutti, come nella realtà, il Brasile! Nel menu di partecipazione alle Coppe è stata data la possibilità al giocatore di creare una propria lega personalizzata in cui, impostando il numero di squadre partecipanti e le modalità di eliminazione, gareggiare per ore e ore di sano divertimento.

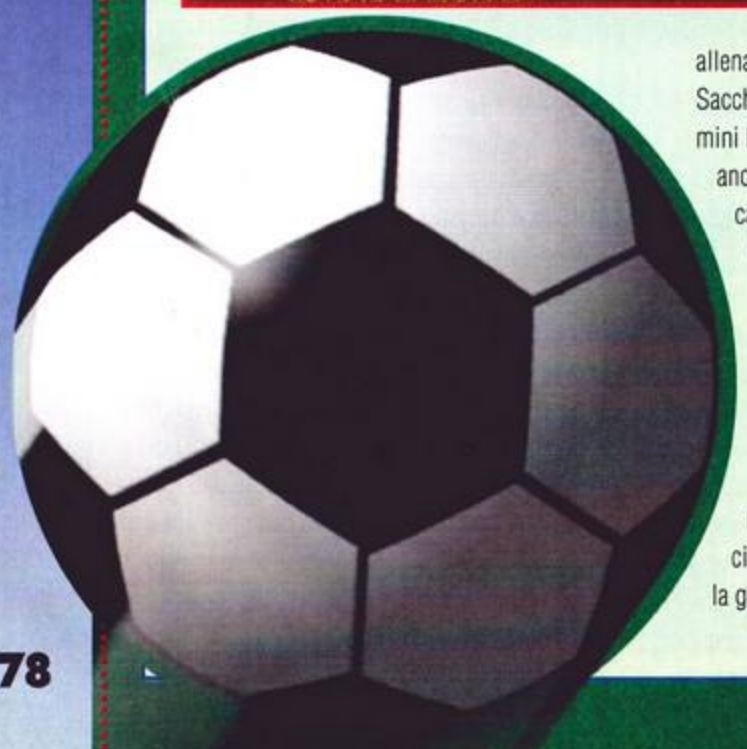
A seconda della periferica che utilizzerete, sia essa la tastiera o il joystick, il metodo di controllo risulterà molto semplice e intuitivo, e non mancheranno allo stesso tempo i colpi di classe come rovesciate in area e pallonetti, senza per questo farvi venire un crampo alle dita, intrecciate nel tentativo di premere CTRL-ALT-F12-CANC. Per intenderci, non sono state utilizzate delle combinazioni di tasti alla Mortal Kombat, e utilizzando non più di 6 tasti (4 per il movimento e 2 per i tiri) riuscirete a realizzare di tutto di più. Se poi utilizzerete un joystick meglio ancora...

Comunque, per rendere del tutto indolore questa

nuova simulazione calcistica, è stata inserita una modalità di allenamento che permette anche ai neofiti (e quando dico neofiti intendo anche quelli che non hanno la minima idea su cosa vogliano dire termini come Offside, Penalty e Dribbling) di prendere conoscenza con un mondo ricco di emozioni. Le possibilità di allenamento comprendono: "Dribbling e tiro", in cui dovrete zigzagare fra svariati avversari che vi si porranno davanti, utilizzando il collaudato stile "Tomba", per poi calciare a rete; "Team Pratice" in cui farete pratica con passaggi corti, lanci dalla trequarti e tiri in rete; "Calci di Rigore", "Calci di punizione", "Crosses" per allenarsi con i cross dalla fascia, e una non meglio precisata modalità "Volley"... che non svelo per non rovinare la sorpresa.

Molto interessante è la possibilità di creare un proprio Dream Team in cui inserire i giocatori più importanti, per partecipare così nelle competizioni di Coppa e non, e vedere come effettivamente, a seconda dei giocatori scelti, il rendimento della squadra di fatto cambia: in poche parole, così facendo potrete improvvisarvi dei piccoli allenatori sullo stile di Arrigo Sacchi (acc! Volevo dire dei mini Maldini: non mi sono ancora abituato all'idea del cambiamento) (Era ora!).

Concludendo, mi sento di raccomandare a tutti questo titolo che spicca per la sua eccellente cura in fase di realizzazione e per il modo in cui i programmatori hanno lavorato, riuscendo cioè a mixare da una parte la giocabilità dei "vecchi" titoli della serie Kick Off, e dall'altra una grafica minuta, ma allo stesso tempo dettagliata, con una cura oserei dire addirittura maniacale per alcuni aspetti del gioco. Se poi avete la possibilità di giocare contro un avversario umano le potenzialità del gioco vengono incrementate in maniera esponenziale: vi ritroverete a esultare gomito a gomito, a fare fallacci da dietro per evitare che l'avversario scatti libero verso l'area di rigore rimasta sguarnita, a fare, insomma, a "sportellate" contro qualcuno in carne e ossa. Davvero imperdibile, non c'è che dire! Io personalmente mi sono ritrovato a strisciare per terra per più di 50 metri (e cinquanta metri fatti strisciando vi assicuro che sono davvero tanti!) per aver perso una scommessa con un amico sul possibile esito della lotteria dei rigori, ma malgrado questo mi sono divertito un mondo (mia madre che dovrà lavare i jeans penso un po' meno!!). Che dire... se non siete degli appassionati di calcio compratelo ugualmente, potrebbe aprirvi un nuovo mondo sconosciuto; se i videogiochi sportivi vi divertono, beh, allora non avete scuse: non può mancare alla vostra collezione. Infine... se fate parte, come il sottoscritto, della ristretta categoria che tiene ancora, malgrado gli anni trascorsi, la foto di Dino Dini incorniciata sopra il letto... in questo caso non dovete proprio farvelo sfuggire, sarebbe un terribile errore. Uomo avvisato... K



KICK OFF'97

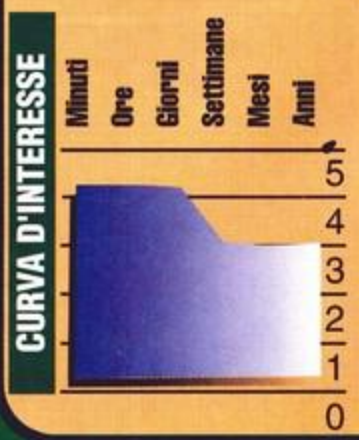
Genere: Simulazione di calcio
Casa: Maxis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

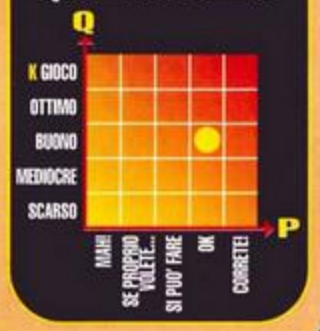
HARDWARE Un Pentium a 90 Mhz , 8 Mb di RAM (16 consigliati), e qualche Mb di spazio sul disco fisso sono le richieste per questo titolo.

K VOTO 930

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



CD DEDICATO ITALIANO

MASTER OF

ORION

BATTLE AT ANTARES

SARÀ LA SALVEZZA... O LA FINE !!!

- UNA NUOVA ERA SPAZIALE
- UNA RAZZA DA SALVARE
- UNA GALASSIA DA COLONIZZARE

SIETE CALDI?
E ALLORA... CHE L'AVVENTURA COMINCI!

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
486/33,
LETTORE CD.Rom 2X,
30 Mb LIBERI SU HD,
8 Mb RAM, VESA,
MS DOS 5.0, MOUSE,
MODEM, SUPER VGA.

MICROPROSE

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

LEADER

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DI ALESSANDRO PERETTI

NOIOSO

PC CD-ROM

SIMULAZIONE DI GUIDA

perfect Grand Prix™

100% unofficial add-ons for Grand Prix 2

"Giocate e rigiocate a GP2 e siete frustrati da competizioni che vi vedono sempre piazzati in posizioni disgustose? Avete trovato la soluzione a tutti i vostri problemi!!!"

Finalmente sono riuscito a togliermi una bella soddisfazione! Anche se grazie a una "manovrina" non troppo pulita, sono riuscito a fare ciò che probabilmente non sarei mai riuscito a fare: girare a Monza in 1 minuto scarso!! Purtroppo il tempo l'ho realizzato grazie a una delle gabole che si possono realizzare in questa espansione di GP2; tanto per dirvene una, l'auto sulla quale correvo aveva nientemeno che 1300 cavalli e raggiungeva i 390 Km/h!

Ecco quello che vi può succedere girando a 400 km/h

Andiamo con ordine e vediamo di capire bene cosa è contenuto in Perfect Grand Prix.
Sostanzialmente questo non è altro che una raccolta di utility e inutility varie, reperibili tranquillamente in un mucchio di siti Internet. L'intero pacchetto, si installa sotto Windows e apporta tutta una serie di modifiche (solo se volete) ai file originali di GP2.
E' presente un editor con il quale è possibile taroccare mostruosamente le vetture, scegliendo quanti cavalli e quale velocità massima far raggiungere al missile in questione. Come ciliegina sulla torta, nel medesimo editor è possibile cambiare il livello di aderenza (grip) che avrà la vettura in pista.Sono inoltre contenuti tre nuovi cockpits utilizzabili in gara e sono: B196, F310, e FW18. Sono realizzati piuttosto bene, sia nella versione VGA che SVGA, anche se la leggibilità degli strumenti, risente di una grafica un po' troppo minuta. Sono poi state inserite tutta una serie di inutility: una di queste è quella che vi consente di convertire i file JAM (quelli dove sono disegnati i cockpits) in BMP, così da poterli modificare con i vari Paintshop e simili...
Totalmente inutile, visto che poi non è possibile riconvertire il file in formato JAM.
Per concludere vi segnalo il patch per rendere più veloce il gioco se avete una scheda accelerata dal chip S3 (forse l'unica cosa veramente utile in tutto il CD) e una serie di editor per la resistenza ai crash, per modificare alcuni suoni e altre diavolerie di dubbia utilità.

IL RASH FINALE.
Se devo esprimere un giudizio sincero su questo prodotto, non posso che sconsigliarvelo, visto che il contenuto è di dubbia utilità e che tutto questo software è tranquillamente downloadabile in Internet.
Se poi consideriamo che il più grande pregio di GP2 è il realismo assoluto, che lo rende più che un gioco un simulatore... mi dite chi può sentire l'esigenza di avere una macchina taroccata che fa le curve a gomito a 400 Km/h? K

PERFECT GRAN PRIX

Genere: Espansione per GP2
Casa: Vari
Sviluppatore: Vari

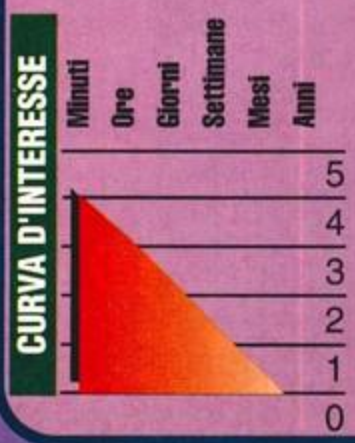
PC CD-ROM

I requisiti richiesti sono quelli di GP2, che chiaramente dovrete avere correttamente installato sull'hard disk, e in una versione non antecedente alla 1.0B.

K VOTO 670

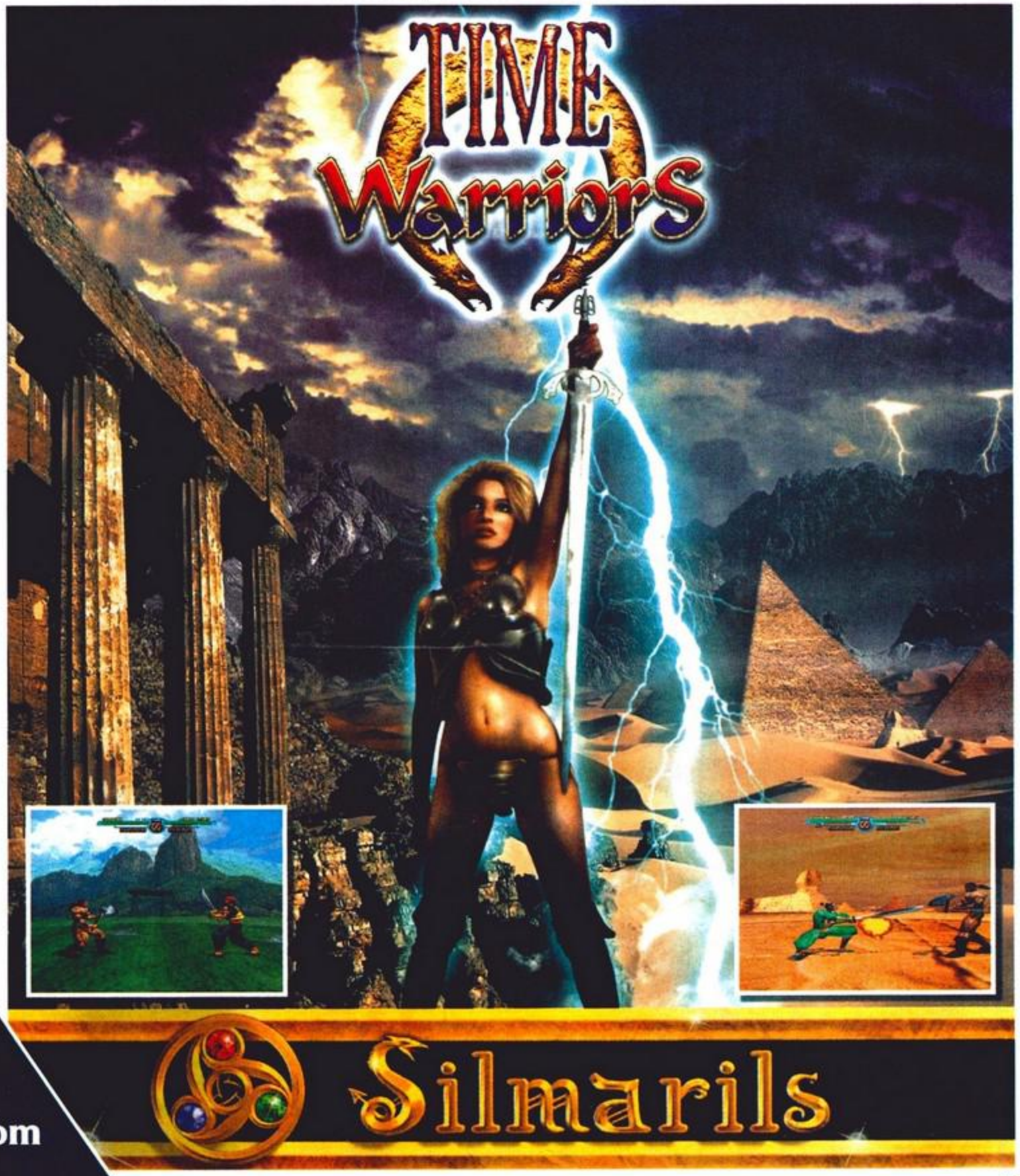
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

In Ogni Luogo, In Ogni Tempo, Con Ogni Mezzo, Contro Ogni Avversario... Per Vincere!



Battiti corpo a corpo, con armi, incantesimi... contro nemici terrestri ed extraterrestri a 3 dimensioni e con un mucchio di opzioni.

Stringi i denti e Picchiaduro!

CD.Rom
MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
RACCOMANDATO
PENTIUM 90,
WINDOWS '95, DOS,
VGA/SVGA,
16 Mb, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 79.900

MANUALE IN ITALIANO

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

NOIOSO

PC CD-ROM

CALCIO MANAGERIALE

DI PAOLO FORNI

CAMPIONI!

"Un gioco di calcio manageriale in italiano che copre anche la serie C1! Eccezionale! O forse no?"

Campioni! è un titolo che è recentemente apparso sugli scaffali dei negozi e sulle pagine pubblicitarie delle riviste presentandosi come l'unico gioco manageriale che permette, con rigore statistico, opzioni tattiche e una spruzzata di gestione economica, di simulare i campionati italiani di serie A, B e C1 (!). Tradotto e adattato per il mercato italiano a partire da un corrispondente programma sul campionato inglese, si è purtroppo portato appresso delle imprecisioni che ne hanno ridotto le caratteristiche tecniche. Vediamo perché..

Ecco le squadre del campionato iridato. Riuscirete a vincerlo?

CONTRASTI CHE FANNO SCINTILLE

Non si tratta dei piedi di Pasquale Bruno sulle caviglie dorate di Alex Del Piero, ma di quello che si legge sulla scatola e sul manuale, che non corrisponde a quello che poi si ritrova nel gioco. Per lo più, si tratta di opzioni presenti nella versione inglese, o riferite al campionato inglese, che non sono ancora state inserite nella versione italiana. Ad esempio, la storia dei club e dei loro risultati dal 1871 (data di inizio del campionato d'oltremanica) a oggi: nel gioco non c'è l'ombra di un albo d'oro, nemmeno a partire dal 1898 (primo campionato italiano). Proprio dal punto di vista statistico, inoltre, le formazioni delle squadre, pur aggiornate alla stagione in corso, non sono molto complete e corrette; e non sto parlando della rosa del Savoia (C1, girone B), ma di alcune squadre di serie A! Immaginatevi un tifoso dell'Udinese come me, che vorrebbe schierare Ciccio Desideri in cabina di regia e non se lo trova neanche tra i giocatori disponibili! O il caso di Giovannino Stroppa, classificato come centrocampista di destra quando gioca a sinistra da una vita! Per un gioco che si presenta come una ricostruzione statistica della stagione, sono errori concettuali, anche se si spera che possano essere corretti quanto prima.

INTERFACCIA E GRAFICA

L'interfaccia è un po' macchinosa, a tratti anche scomoda, come ad esempio nello svolgimento delle partite, durante le quali non è possibile rivedere le schede con le caratteristiche dei propri giocatori mentre si decide di cambiare tattica. La grafica è molto scarna, ma tutto sommato è buona l'idea di rappresentare le diverse squadre con il loro reale simbolo, che fa sempre atmosfera. Non sempre è facile riuscire a leggere il numero di maglia dei giocatori quando si sceglie la tattica. L'audio non è proprio il massimo: l'unico effetto sonoro è il pubblico durante i match, ma la folla che urla negli stadi veri fa un altro rumore. K

Nota Bene

La scelta in questo genere è ampia; se preferite il lato statistico della simulazione e volete ricostruire il campionato italiano, dirigetevi su Scudetto 2; se preferite una parte economica e tattica più sviluppata, provate Ultimate Soccer Manager 2.

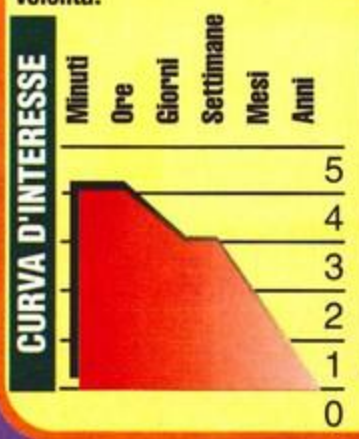
CAMPIONI!

Genere: Calcio Manageriale
Casa: ESP Software
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Campioni! è un gioco DOS che può girare in modalità DOS di Windows 95 (sempre che abbiate i driver del mouse e del CD-ROM installati correttamente). Richiede un 486 DX2, 4 Mb di RAM, 20 Mb su HD, una SVGA, un mouse, una SoundBlaster o compatibile, un CD-ROM e tanta buona volontà.

K VOTO 770



MAGIC The Gathering®

MANUALE IN ITALIANO

Entra nel magico mondo di Shandalar e scopri come combattere i 5 maghi malvagi e le strane creature che lo controllano e lo abitano... ...ben presto Shandalar diventerà il tuo vero mondo!!

CD.Rom
MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM 486/66, WINDOWS '95, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X, SCHEDA GRAFICA VGA, SOUNDBLASTER, MOUSE.

£ 99.900

MICROPROSE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPHI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SIMULAZIONE SPORTIVA

PC CD-ROM

DI DANILO CAPPELLO

GRAN PRIX MANAGER 2

"Bernard Budat, ingegnere capo e padre del Renault V10, soleva dire: "Un ingegnere senza telemetria è inutile, come un dottore senza stetoscopio". Con una simulazione del calibro di Gran Prix Manager 2 spetterà a voi dimostrarlo..."

Aspiranti Joan Todt preparatevi, il vostro momento di gloria potrebbe essere giunto. Dopo il precedente prodotto della Microprose, la saga di Grand Prix Manager arriva al secondo capitolo con numerose novità che non potranno che catapultarvi con una potenza senza pari nel mondo della simulazione automobilistica. Questo prodotto vi permette di impersonare uno dei personaggi alla base del Campionato del Mondo di Formula 1 (FIA), l'indispensabile Team Manager; costui, utilizzando una profonda conoscenza tecnica da acquisire con il tempo, sfruttando una notevole abilità nella gestione delle spese di bilancio (e stiamo parlando di decine di MILIONI di dollari!), e, soprattutto, mantenendo la calma e una buona dose di sangue freddo nelle situazioni più calde, dovrà riuscire a "dominare" il grande circo della Formula 1 arrivando a vincere addirittura il campionato mondiale (e vi assicuro che sarà molto, molto, difficile).

Le differenze con il primo capitolo sono notevoli: intanto, non siamo di fronte a una semplice versione aggiornata del primo Grand Prix Manager, ma moltissimi consigli e suggerimenti forniti dai vecchi giocatori sono stati presi in considerazione per migliorare un prodotto già giudicato entusiasmante; tutto il regolamento FIA del 1996 è stato rispettato pienamente, con l'inserimento dei nomi dei piloti e delle squadre reali. Inoltre, è stato migliorato l'aspetto grafico e il sonoro è stato sfruttato a dovere. In parole povere: se vi è piaciuto il primo capitolo, non potrete che innamorarvi anche di questo!

E queste sono soltanto alcune delle impostazioni da settare sulle monoposto!

Ecco come si presenta la visuale della gara...

A PROPOSITO DI DATI TECNICI...

Immaginate l'emozione a cui sarete sottoposti quando dovrete optare fra numerose scelte che indubbiamente faranno la differenza fra un successo e una sconfitta: "Che mescola di pneumatici utilizzare?", "Quali parti del motore sostituire per usura?", "Che tipo di motore montare per il circuito di Monza?". Numerose variabili di cui non sospettavate nemmeno l'esistenza prenderanno a popolare i vostri sogni notturni: "Che contratto stipulare con la sicurezza?" (se non otterrete un adeguato servizio di sorveglianza vi accorgerete ben presto che i componenti da voi sviluppati con tanta fatica, appariranno come per magia sulle vetture dei vostri avversari!), "Che contratto firmare con i produttori di carburante?", "A quanto vendere i diritti per l'utilizzo dello stemma della squadra?", "A chi affidare la vendita del merchandising?" (che a secondo della scelta permette di far aumentare, o diminuire, il prestigio della vostra scuderia). A queste e a molte altre domande saprete rispondere solamente dopo aver trascorso qualche ora testando le autovetture e "chiacchierando" con i dirigenti degli sponsor. Una volta selezionate le scelte manageriali da perseguire, si inizierà a gareggiare nel campionato di Formula 1 vero e proprio, e anche qui saremo presi d'assalto dalle specifiche tecniche delle nostre autovetture che richiederanno un settaggio ad hoc per rendere al meglio: non stupitevi, quindi, se al termine di una sessione di prove vi ritroverete con mani e tastiera

Nota bene

Il confronto con altri titoli si presenta difficoltoso, in quanto il punto di forza maggiore del suddetto titolo è la licenza strappata a suon di migliaia di dollari alla FIA (per rendere il più realistica possibile l'immersione del giocatore) ed effettivamente non sono molti i giochi con licenza FIA e allo stesso tempo un buono spessore di gioco. L'unico titolo che mi balza in mente è il capitolo precedente della serie, detto "Gran Prix Manager": stessa licenza, stessa grafica a volte confusionaria e soprattutto stesso sonoro ... da disattivare IMMEDIATAMENTE!

Il momento è dei più tesi... luci rosse... VIA!

"Il cambio è giudicato pessimo?" Ma se ho perso mezzora a sistemarlo!

sporche di grasso. E' normale: se si vuole ottenere il massimo è necessario riuscire a mettere le mani su ogni singolo componente, intuendone le possibili innovazioni e spendendo, se necessario, nella ricerca per sviluppare una meccanica migliore.

SEMAFORI ROSSI... VIA!

A questo punto arriviamo al fulcro del gioco vero e proprio: la gara. Controllate la vettura per i giri di prova, settate l'angolazione degli alettoni, selezionate il tipo di mescola adeguato per i vostri pneumatici, impostate il giusto rapporto per il cambio, controllate un altro centinaio di apparati meccanici ed elettrici e sarete pronti per le prove libere, le qualifiche, il Warm Up, e successivamente per la gara vera e propria. Lo schermo in cui seguire il Gran Premio è costituito da un'unica inquadratura fissa con vista dall'alto, in cui tutte le automobili, grandi più o meno come pulci, cominceranno a girare a più non posso, sbandando e sorpassandosi a vicenda. Sono presenti molte icone in cui selezionare l'azione da compiere in tempo reale, come comunicare al pilota di impegnarsi di più, suggerire una sosta ai box, visionare la telemetria dell'autovettura, attivare la vista dall'elicottero e molto altro, il tutto commentato dalla voce di... Mario Poltronieri, il telecronista della RAI.! Le schermate statiche sono tutte di ottima fattura, profili tecnici e grafici statistici si sovrappongono rendendo il gioco piuttosto semplice da utilizzare fin dall'inizio. I neofiti della Formula 1 dovranno trascorrere un breve periodo di apprendimento per comprendere appieno il funzionamento dei vari apparati meccanici in modo che, in breve tempo, in tanti potranno chiedersi: "Sarà meglio utilizzare l'assetto x oppure y?". Ma dopo questo breve quanto piacevole corso introduttivo tutto acquisterà fascino e ogni segreto delle varie monoposto vi sarà svelato. Tocca spendere purtroppo qualche nota dolente riguardo il sonoro che, anche se si presenta di buona fattura (ricordiamo che tutto è tradottto in lingua italiana), è caratterizzato da un utilizzo perlomeno discutibile del commento in gara: è snervante continuare a sentire il telecronista che spiega come sta andando la corsa, che ripete 10 volte nel giro di un minuto le posizioni di testa, che sempre con le stesse parole commenta le uscite fuori pista, che , insomma... non se ne sta mai zitto un secondo! Avrei preferito l'utilizzo di un po' più di suspense, l'aggiunta di qualche effetto sonoro e qualche parola di meno.

Ed eccoci con il mitico Schumacher al primo test di prova nel circuito di Monza

LONGEVITA'... QUESTA SCONOSCIUTA...

La longevità del prodotto è assicurata dall'impegno che catturerà il giocatore sin dalle prime battute e che lo porterà a scontrarsi fin dall'inizio con il difficile mondo della Formula 1. Non è infatti per niente semplice riuscire a vincere delle gare e ancor di più dei campionati, soprattutto se si parte con delle scuderie non quotate come vincenti, e questo non mancherà di affascinare i patiti più incalliti che tenteranno la dura scalata al successo. Ma ci pensate ... volete mettere la soddisfazione di vincere il Campionato con una scuderia già data per sconfitta in partenza?!!

TITOLI DI CODA...

Concludendo, non posso che consigliare questo ottimo prodotto sviluppato tenendo in alta considerazione il fattore "giocabilità" e riuscendo allo stesso tempo, anche utilizzando la modalità di gioco multiplayer, a fornire battaglie e scontri "testa a testa" contro un'intelligenza artificiale senza pari, che darà filo da torcere anche ai più smaliziati. **K**

TNT in pillole

Le regole per vedere almeno la bandiera a scacchi:
1) Non forzate troppo il motore, potrebbe lasciarvi a piedi nel momento migliore
2) Non fate gli spilorci proprio sul costo dei test in pista (vi assicuro che ne varrà la pena!)
3) Rendete il più possibile simile l'assetto da qualifica con quello da gara
4) I fornitori tecnici sono FONDAMENTALI per la riuscita di un buon campionato: occhio alle scelte!
5- Tenete al portata di mano dei tappi per le orecchie (eh eh eh!)
6- Non illudetevi sulla pole position appena conquistata: la gara sarà molto più dura.
7- Settate al meglio l'assetto delle sospensioni e degli alettoni (soprattutto l'anteriore), anche rischiando qualcosa in termini di sicurezza

Qualche chilo di nozioni tecniche su una scuderia ... a caso!

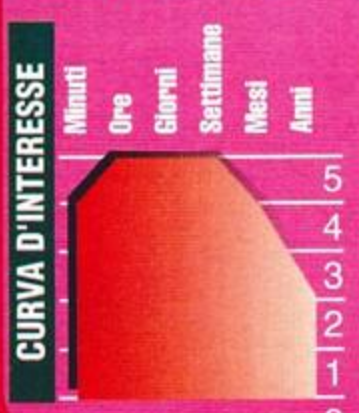
GRAN PRIX MANAGER 2

Genere: Simulazione Sportiva
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il manuale indica come requisiti minimi almeno un 486dx2 a 66 Mhz, ma noi ci sentiamo di consigliare almeno un Pentium qualsiasi con a bordo 8Mb di Ram e 8 megabyte di disco fisso. Mettete pure da parte il volante e le pedaliere... non è questo il caso!

K VOTO 920

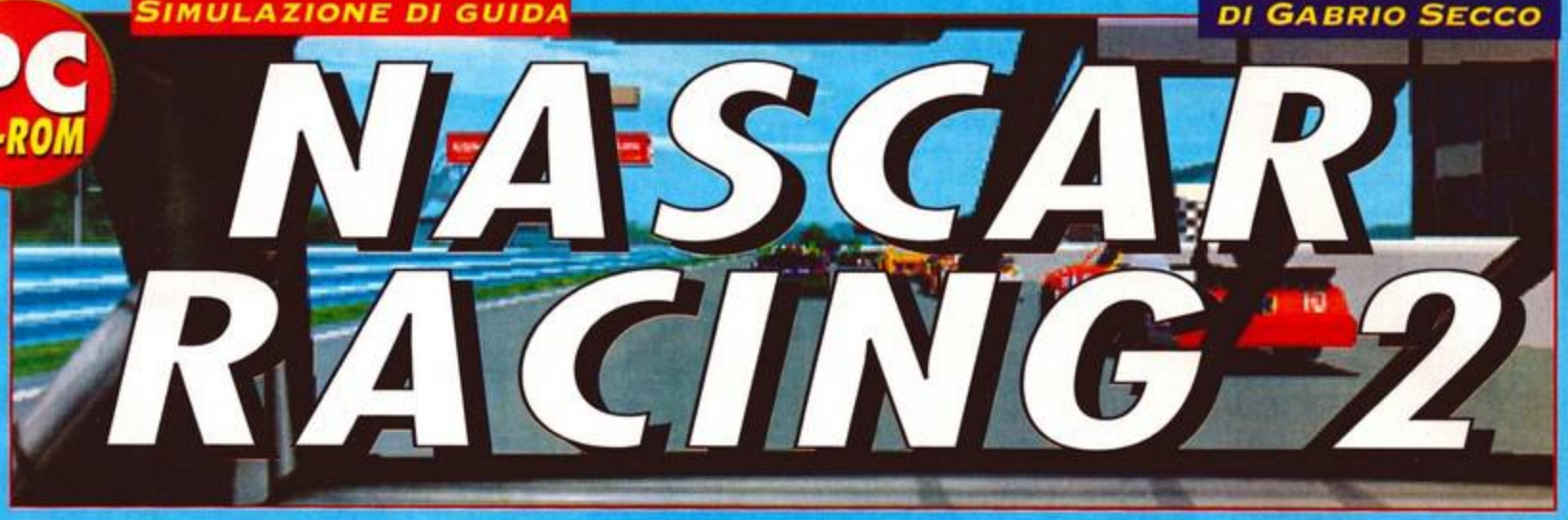


SIMULAZIONE DI GUIDA

PC CD-ROM

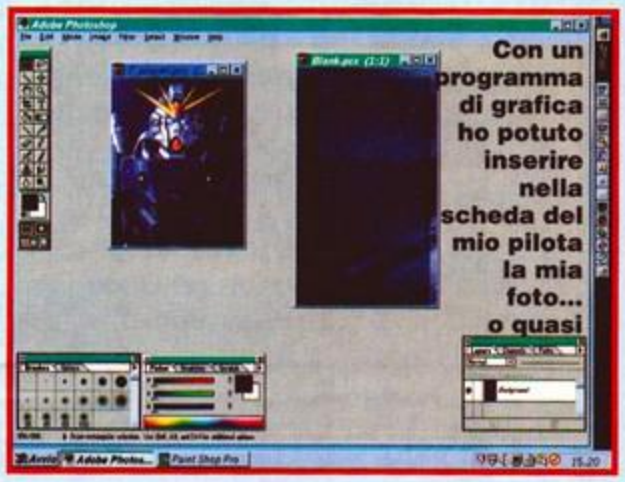
DI GABRIO SECCO

NASCAR RACING 2



"Torna la simulazione della Sierra del campionato Nascar con novità apprezzabili, prima fra tutte ovviamente l'alta risoluzione."

Il campionato Nascar non gode certo di una grandissima popolarità qui in Italia. Eppure si tratta di una dura prova da parte di piloti che devono avere una grande esperienza (persino Mansell si è fatto attrarre da questo campionato!). Forse, vedendo i tracciati ovali, i più potrebbero pensare a una prova poco impegnativa, ma naturalmente non è così: le macchine in gara sono tantissime e spesso si hanno scontri spaventosi a una velocità elevatissima. Con questo nuovo gioco la Sierra ci ripropone la possibilità di addentrarci in questo campionato, ovviamente con le piste aggiornate alla stagione '96. La prima opzione su cui occorre buttarsi è "Driver Info". Qui sono raccolti tutti i piloti che partecipano alla stagione: ognuno di questi possiede varie abilità che potrete anche modificare. Ovviamente bisognerà subito "customizzare" il vostro pilota: se volete potete inserire nella sua scheda la foto scannerizzata della vostra bella faccia, a patto che: sia salvata in formato PCX, incollata sopra Blank.PCX, con un programma di grafica come nella foto, che si trova nella directory "CARS", nominata T_PLAYER.PCX e copiata nella stessa directory (quelli della Sierra avrebbero anche potuto scriverlo sul manuale, mi avrebbero risparmiato un bel po' di tempo). Ma la vera personalizzazione che mi ha davvero impressionato è quella dell'auto. Mediante una specie di programma grafico, fornito all'interno del gioco, potrete disegnare le texture del vostro bolide. Una libreria di adesivi (imperdibile quello di Mac Donald) aiuterà la vostra fantasia. Se poi siete abbastanza megalomani, potrete scrivere il vostro nome a caratteri cubitali in ogni luogo; ciò significa che se avete abbastanza tempo e pazienza potrete realizzarvi una stagione completamente personalizzata. Vi consiglio di spendere un po' di tempo per dare un'occhiata alle macchine dei vostri avversari, che sono realizzate egregiamente. Ora, prima di cominciare la stagione vera e propria, sarà opportuno acquisire un po' di esperienza nei vari circuiti. L'opzione "Quick Race" è proprio quello che fa per voi. E' importante provare molto le piste e confrontare costantemente i tempi in modo da eseguire sulla vostra macchina opportune modifiche. E' in questo ultimo punto che il gioco esprime le sue potenzialità, appunto la possibilità di migliorare l'assetto della vettura, ma anche rappresenta un muro invalicabile per i meno esperti. Ma veniamo alla stagione; le opzioni iniziali andranno scelte con cura, visto che non potranno più essere modificate all'interno della stagione. La lunghezza del circuito va indicata in percentuale della gara originale. Inutile dire che impostando il 100% potreste anche morire di vecchiaia prima di terminare l'intera stagione. Il numero delle macchine avversarie indicherà il grado di "macello" di ogni circuito. Altre opzioni riguardano la velocità del vento, la temperatura, la possibilità di effettuare un giro di ricognizione e altri dettagli simili. Iniziando una giornata avrete ancora la possibilità di allenarvi sulla pista per regolare la vettura. Cliccando su "Car Setup" apparirà una scheda in cui potrete caricare una configurazione, per poi modificarla e utilizzarla per quel circuito. Vi converrà quindi prima fare una configurazione generale e poi modificarla in



Con un programma di grafica ho potuto inserire nella scheda del mio pilota la mia foto... o quasi

Prendendo alla massima velocità le curve a gomito conviene tenersi sempre all'esterno.

Come tutti i giochi di guida, anche questo deve sopportare l'ormai inevitabile comparazione a GP2. In realtà qui non si tratta di Formula 1, ma dove lo trovavo un altro gioco sul campionato Nascar (a parte il primo?). Qui comunque occorrerà forse molta meno abilità nelle curve e nella parte tecnica, ma dovrete impegnarvi al massimo nel progettare la macchina più veloce possibile.

Dopo il giro di lancio ci proiettiamo a rincorrere il primo concorrente

base a ogni circuito. Potrete regolare la temperatura e la pressione delle gomme, l'inclinazione degli alettoni, il carburante, la distribuzione dei pesi, gli ammortizzatori, i rapporti del cambio (molto importanti); insomma, tutto ciò che vi serve per ottenere alte prestazioni.
Il manuale spiega sufficientemente come eseguire ogni regolazione.
Dopo la fase di qualificazione si comincia la gara. Le visuali a disposizione sono tre; dall'interno della vettura, dall'esterno e dall'alto. Davanti a voi una interminabile fila di auto vi farà subito venire la tentazione di provare a superarle tutte subito, chiedendovi come mai procedano così lentamente. Ora, se tra le opzioni avrete tolto l'invulnerabilità negli scontri, presto troverete la risposta. In effetti il gioco consiste proprio in un continuo restare in coda, aspettare l'attimo giusto, superare e rientrare in coda. Potete stare certi che i vostri nervi saranno messi a dura prova.
Per non parlare degli incidenti che vi costringeranno spesso a recarvi ai box (ammesso che non dobbiate ritirarvi), costringendovi a perdere molto tempo (se poi dovete farvi trainare vi consiglio di bervi un caffè nel frattempo). Ciò vi porterà a ricorrere, almeno all'inizio, alla sopra citata invulnerabilità. Le soste ai box potranno servirvi anche a scopi tattici, per modificare l'assetto della vettura a seconda delle esigenze. Prima di dare un giudizio a questo gioco, premetto che non sono assolutamente un fanatico del campionato Nascar, né un campione mondiale a tutti i giochi di guida. Nonostante questo mi sono divertito parecchio (a dire il vero ci ho giocato con il Formula T2 che lo ha reso molto più spettacolare). In effetti è possibile programmare la stagione in modo da renderla compatibile con le vostre reali capacità o con la vostra pazienza (livello di abilità degli avversari, numero dei giri, invulnerabilità). Più avanti, quando avrete acquisito una maggiore abilità, specialmente nel modificare la vostra vettura, potrete anche provare stagioni più impegnative. Come ho già detto, l'idea di modificare il disegno della vostra vettura è veramente favolosa. Pensate che bello correre con un'auto completamente realizzata da voi! Come se ciò non bastasse, potrete modificare anche la divisa del vostro pilota e adattarla ai colori della vostra scuderia. Immancabile è l'opzione multiplayer per permettervi di giocare via seriale, modem o rete.
E' comunque un gioco aperto a tutti anche se un occhio di riguardo dovrebbe averlo chi già conosce questo campionato. Purtroppo, però, ho riscontrato un paio di "bug" nell'installazione non completa: prima di tutto, quando cancellate una stagione, se tornate al menu principale e caricate nuovamente una stagione noterete che tra i file disponibili c'è ancora quella cancellata. Il tentativo di ricaricarla provocherà l'impallamento del computer (in realtà il file non è stato cancellato ma semplicemente ridotto a 0 bytes). Ciò può essere superato cancellando "manualmente" il file da DOS.
Ben più grave il secondo bug che non vi permetterà né di salvare un assetto della vettura, né di utilizzarne uno diverso da "Easy".
Non ho invece riscontrato errori nell'installazione completa. **K**

TNT *in pillole*

Anche se non siete degli esperti guidatori, vi converrà sempre utilizzare il cambio manuale.
Spesso infatti quello automatico non vi cambierà la marcia anche ad un numero basso di giri, facendovi perdere moltissimo in ripresa.
Usate invece l'aiuto nelle frenate per capire i punti in cui utlizzarle.

Dall'interno dell'abitacolo avrete una visuale molto più realistica

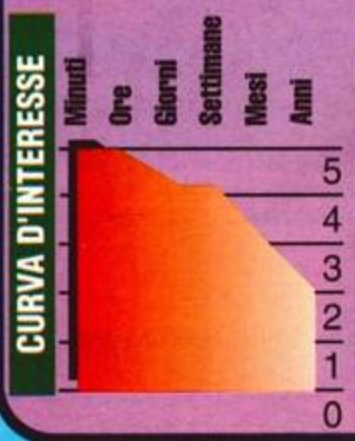
NASCAR RACING 2

Genere: Simulazione di guida
Casa: Sierra
Sviluppatore: Papyrus

PC CD-ROM

Gira sotto DOS o Windows 95, occorrono come minimo un 486/66, 16 MB di RAM, CD ROM a doppia velocità, VGA 320 x 200. Sono però consigliati un Pentium 75, SVGA 640 x 480, CD ROM quadrupla velocità.

K VOTO 899



PC CD-ROM

CALCIO MANAGERIALE

DI PAOLO FORNI

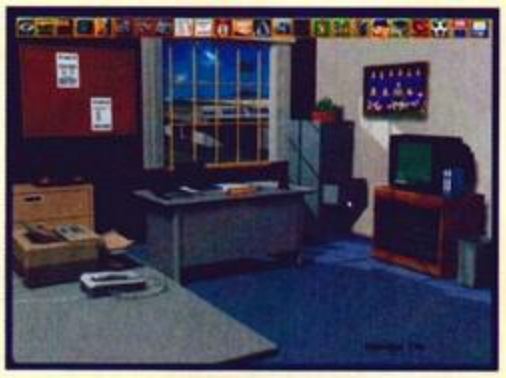
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2

"La tattica del fuorigioco, gli schemi sui calci piazzati, le sedute di allenamento specifiche, le marcature a uomo... Un po' di Maldini, un pizzico di Trapattoni, una spruzzatina di Ventrone, e il gioco è fatto!"

Ultimate Soccer Manager 2 1996-97 è un programma di calcio manageriale che permette di prendere il controllo completo di una società di calcio, assumendo le responsabilità dell'allenatore, dell'operatore di calciomercato e dell'amministratore in una sola persona. Così spesso usa nel Regno Unito, e così le varie software house ci hanno abituato a ritrovare nei numerosi titoli di questo argomento disponibili sul mercato. Alcuni di questi programmi sono maggiormente incentrati sul lato economico (costruzione e miglioramento delle infrastrutture dello stadio, vendita degli spazi pubblicitari e di gadgets, determinazione del prezzo dei biglietti), altri sul lato statistico (migliaia di giocatori catalogati a seconda delle loro capacità di possesso di palla, interdizione, dribbling ecc.), altri ancora sul lato tattico (formazione da schierare in campo, disposizione degli uomini, sviluppo di schemi sui calci d'angolo e via dicendo). Questa diversa "specializzazione" fa in modo che gli appassionati del genere abbiano la possibilità di scegliere il titolo che più si avvicina ai propri gusti. USM2 è principalmente, secondo questa catalogazione, un gioco del terzo tipo (incentrato cioè sulla tattica), con la possibilità però di attivare a scelta tutta una sezione di gestione economica del proprio club. Da queste premesse, il pubblico a cui si rivolge il titolo della Sierra è composto da fedeli sacchiani, ovvero i sostenitori che lo schema e la tattica sono le cose più importanti, e vale quindi la pena di spenderci sopra grandi quantità di tempo. In altre parole, giocare a USM2 significa, per la maggior parte del tempo, istruire i propri giocatori sui movimenti da eseguire quando la palla si trova in una determinata zona del campo o su quale uomo marcare strettamente nella prossima partita.
Le opzioni a disposizione sono veramente abbondanti (quasi infinite), e ci si può veramente sbizzarrire.

Le informazioni statistiche sulla partita non sono numerose come in Scudetto, ma danno l'idea di chi abbia meritato la vittoria.

Se amate il calcio manageriale, avete a disposizione un buon numero di programmi interessanti; il più famoso è senz'altro Championship Manager 2, pubblicato in italiano col nome di Scudetto. Si tratta però di un titolo molto più basato sul lato statistico, e in cui la parte economica è ridotta al solo calciomercato. Non dimenticate neanche Premier Manager 3, più simile a USM2.



Attraverso il fax, la segreteria telefonica o la bacheca, il manager può comunicare con i suoi collaboratori e contattare i giocatori da ingaggiare.

In occasione di reti, falli e ammonizioni, appare sullo schermo un riquadro che indica la decisione dell'arbitro.

direttamente se i giocatori seguono le istruzioni a loro affidate, assistendo alla partita con una visuale isometrica che comprende tutto lo stadio. Durante il match è possibile intervenire tatticamente, anche se le interruzioni del gioco sono poco numerose, e quindi numericamente limitate le possibilità di modificare la tattica di gioco. Sono numerosi i punti a favore di USM2: tra le cose più interessanti c'è sicuramente la possibilità di programmare nei particolari il programma di allenamento dei propri uomini, con sedute individuali per migliorare i fondamentali; i preparatori atletici risultano fondamentali in questo delicato lavoro. Il quotidiano sportivo sul quale leggere i commenti alle proprie imprese e il televideo per aggiornarsi sui risultati sono poi dei piccoli tocchi di classe che meritano di essere menzionati.

Purtroppo, però, un difetto mina, almeno per il momento, il programma della Sierra: è possibile simulare solo il campionato inglese, anche se fino all'equivalente del campionato dilettanti! Per la verità, al momento di far partire il gioco, si possono scegliere anche il campionato tedesco o quello francese, ma con degli orrendi nomi storpiati (problemi di licenze?) che danno il voltastomaco.

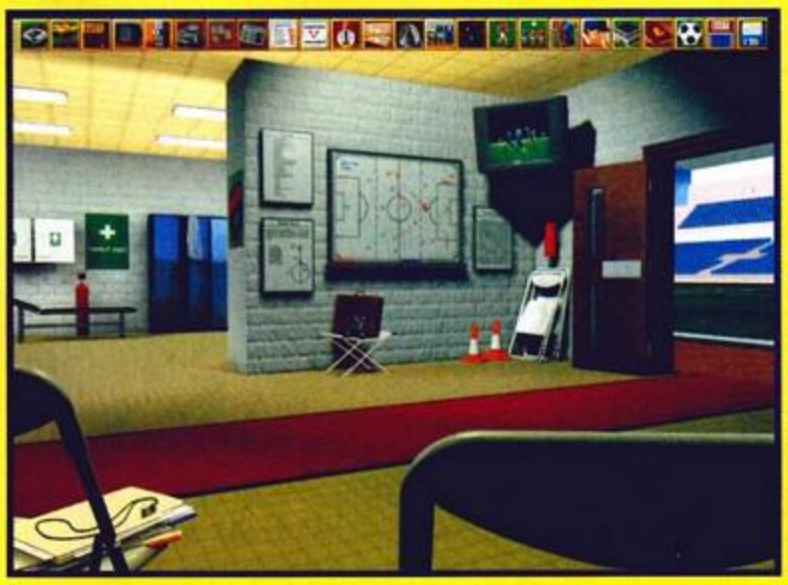
Aspettando una versione italiana (arriverà?), vi avviso che nel Chelsea giocano sì Vialli e Di Matteo, ma non il piccolo grande Gianfranco Zola! **K**

IN UFFICIO...

Non tutto il lavoro del manager si svolge però sul campo: è necessario anche mantenere i contatti con il presidente, con la banca, con i giocatori e con gli sponsor, per non parlare dei tifosi: tutte queste figure sono importanti per la conduzione di un club di successo. Anche non volendo giocare con l'opzione "commerciale" attivata (ovvero limitando al minimo le funzioni economiche della simulazione), infatti, occorre preoccuparsi del bilancio della società e dell'ampliamento dello stadio. Tutte queste attività vengono svolte selezionandole a partire da belle schermate quasi-statiche (dotate cioè di mini-animazioni) rappresentanti l'ufficio del manager, gli spogliatoi, la banca, l'ufficio del presidente e la zona dello stadio vista dall'alto.

...E ALLO STADIO

Il clou della simulazione è però ovviamente lo svolgimento della partita: il momento in cui potrete verificare se la preparazione della settimana è stata corretta o se avete caricato i vostri ragazzi di troppo lavoro. E' possibile osservare



La grafica e l'audio non sono le caratteristiche fondamentali di un gioco di calcio manageriale, ma le schermate fisse sono ben realizzate.

TNT in pillole

Se volete raggiungere buoni risultati anche con le squadre che, sulla carta, vi sono superiori, dovete cercare di applicarvi con costanza sulla preparazione tattica prima della partita, facendo attenzione a scegliere i giocatori

Tutte le classifiche e i risultati sono riportati su un vero e proprio televideo, il Sierratext: purtroppo, la grafica è di qualità televisiva...

adatti per le diverse posizioni; attenzione ai loro punteggi nelle diverse abilità: non schierate Vialli in difesa!

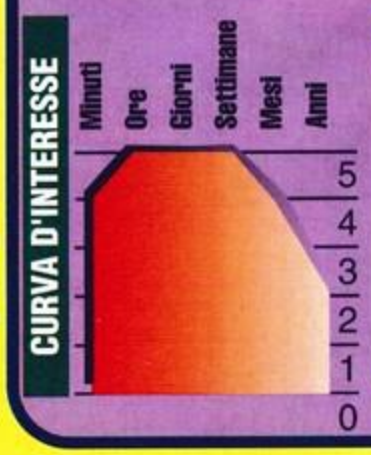
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2

Genere: Soccer Manager 2
Casa: Sierra
Sviluppatore: Impressions

PC CD-ROM

USM2 gira sotto DOS, WIN 3.1 o WIN 95, anche se È preferibile usare DOS. Richiede un 486/33 (ma così è privo delle animazioni), 8 Mb di RAM, CD-ROM 2x, una SVGA e un mouse.

K VOTO 860



PC CD-ROM

SIMULAZIONE DI GUIDA

DI GABRIO SECCO

SEGA RALLY

"Ultimamente vi abbiamo abituato ai titoli automobilistici, soprattutto dedicati al mondo del rally. Oggi è disponibile per PC un titolo considerato un plus nel mondo delle console."

Prima di cominciare a parlare di questa conversione per PC facciamo un passo indietro. Diversi anni fa la SEGA, un colosso nella produzione dei coin-op, si lancia nel mondo della programmazione a poligoni con un motore chiamato Model 1. Dopo un picchiaduro (Virtua Fighter) che non ha sicuramente avuto un successo strepitoso, ecco che la casa nipponica capisce che questo tipo di programmazione è l'ideale per le simulazione di guida. Nasce così Virtua Racing, che ha avuto incassi esagerati nelle sale di tutto il mondo, malgrado il costo medio di una partita fosse superiore a quello di altri giochi (i gestori dovevano riprendersi subito dalla spesa colossale fatta per acquistare questo costosissimo gioco). E questo anche perché spesso si potevano trovare varie macchine collegate in serie, cosa che offriva l'emozione di un vero GP. Ma la SEGA non si è adagiata sugli allori e poco dopo nasce una simulazione di guida realizzata con il Model 2, un'evoluzione del precedente motore, ovvero Dytona. Qui le opinioni divergono: molti sostenevano, e forse non a torto, che Virtua Racing non fosse paragonabile a Dytona dal punto di vista tecnico. Nessuno però poteva contestare una cosa: dal punto di vista grafico Virtua Racing, che aveva fatto gridare al miracolo, era ormai preistoria. E sempre col Model 2 la SEGA realizza Sega Rally, vero gioiello dal punto di vista grafico, forse uno dei miei coin-op preferiti in questi ultimi anni. Tanto che, con la notizia dell'ormai imminente Model 3, mi chiedo davvero dove andremo a finire. Ma ora ci tocca una nota più dolente. Anche qui occorre fare un passo indietro, questa volta a poco meno di un anno fa: la SEGA annuncia che presto saranno disponibili le conversioni dei suoi famosi coin-op per PC. Sarebbero state fatte appositamente per Pentium, ottenendo così una fluidità e una velocità ampiamente soddisfacenti. Con un po' di ritardo sulla tabella di marcia, ecco che arriva Dytona. Risultato: disastro totale! Altro che velocità e fluidità, in alta risoluzione era assolutamente ingiocabile, neppure con CPU da sogno. Il che forse ci costringe a un'amara considerazione: forse la tanto decantata evoluzione ottenuta con il passaggio dell'alta risoluzione non c'è stata per

Titoli di rally ce ne sono tanti, uno più bello dell'altro. Personalmente il mio preferito è Screamer 2, ed è sotto questo titolo che Sega Rally è costretto a inchinarsi. Un altro titolo degno di nota e che è piaciuto particolarmente in redazione è Network Rally Championship, e ci ha colpito molto anche Rally Challenge, recensito lo scorso numero di Kappa. Insomma, la fama di un bellissimo coin-op non credo possa bastare per innalzare Sega Rally ai livelli di precedenti giochi.

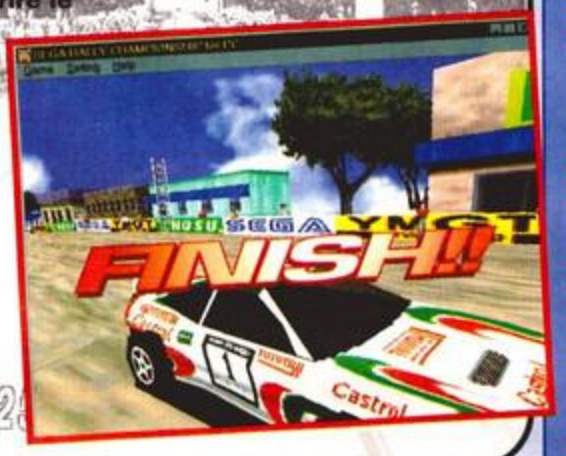
Nuove opzioni per la versione PC

niente, visto che comunque per giocare in modo soddisfacente occorre tornare alla bassa. Diverse sarebbero le cose se si cominciassero a usare le potenzialità delle Direct 3D, che hanno indiscutibilmente mostrato schede acceleratrici come la Monster. Ma un acquisto di tale hardware, che avrebbe potuto essere scontato, fa nascere ancora perplessità dalla non disponibilità, almeno per ora, di un sufficiente numero di giochi compatibili. Veniamo al gioco; si tratta di una simulazione di una gara di Rally che si svolge su tre piste, durante le quali il vostro timoniere vi segnalerà ogni curva con frasi come "easy left", "very long easy right", "key left", "caution, harpin right" "over-jump"e altre simili. La prima pista, Desert, è ambientata guardacaso in un deserto, è piuttosto facile e non presenta curve molto strette. La seconda, Forest, è a detta degli esperti la più tecnica e presenta curve notevolmente acide. La terza, Mountain, dovrebbe essere ambientata appunto in una montagna, ma la stupenda vista sul mare che ci propone all'inizio fa nascere qualche perplessità. Questa pista ha la caratteristica di avere passaggi piuttosto stretti e curve impegnative. Se si riesce ad arrivare primi, si potrà correre su un'ultima pista. Rispetto alla versione da sala à stata aggiunta la possibilità di poter modificare l'assetto della propria vettura. Per giudicare meglio la conversione, ho fatto provare il gioco, con un Formula T2, a uno dei più forti "segarallysti" di Milano, il mitico IUR, che mi ha confermato un'accettabile corrispondenza (è riuscito a finirlo subito, malgrado il T2 sia molto più sensibile del volante da sala), tranne che per l'aspetto grafico (come ho detto solo in bassa risoluzione si può ottenere una velocità accettabile). Rimane però il problema di un gioco che non sembra assolutamente competitivo con titoli come Screamer 2, che in alta risoluzione scatta molto meno pur essendo graficamente mille volte meglio. Ma non solo: sembra che praticamente tutti i giochi di rally usciti ultimamente possano scanzonare ignobilmente questo titolo. Insomma, o fanatici del coin-op o nisba. **K**

Eccoci nel cuore di una città

TNT in pillole

Per la versione coin-op esistono due trucchi, con il primo dei quali è possibile far viaggiare la vostra vettura a una velocità più alta (ovviamente i record andranno a finire in una tabella apposita per non mischiarli con quelli "onesti"). Occorrerà, dopo aver selezionato "Championship" con innestata una marcia diversa dalla prima, inserire le marce nell'ordine (prima, seconda, ecc.). Con il secondo invece si può far apparire il tempo nell'angolo in basso a destra dello schermo, ottenendo anche, ogni tanto durante una pista, i distacchi dal record (per intenderci, come nello sci). Basterà, anche, dopo aver eseguito il trucco delle marce, premere contemporaneamente a Start anche il tasto delle visuali. Nella versione Saturn i trucchi sono stati riportati, e questo fa supporre che la stessa cosa sia stata fatta su PC. Chi sarà il primo a scoprirli?



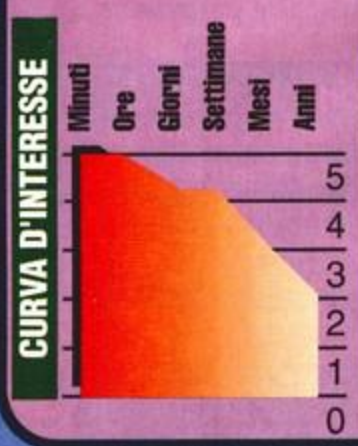
SEGA RALLY

Genere: Simulazione di guida
Casa: SEGA
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per correre nelle varie praterie sconfinate a tutta birra, vi conviene possedere un bel Pentium 100 con almeno 16 MB di RAM, una bella scheda grafica (possibilmente accelerata), un buon volante Thrustmaster compatibile e tanta bravura.

K VOTO 850



APPASSIONANTE

PC CD-ROM

CALCIO MANAGERIALE

DI ANTONIO PERNA

Champions League

SCUDETTO 2

“Dopo il grande successo di Scudetto 1, che le vendite hanno decretato il migliore titolo di calcio manageriale dell’anno passato, ecco la seconda puntata, aggiornatissima alla stagione 1996-97!”

Per chi non conoscesse, almeno di fama, la versione italiana di Championship Manager 2, due parole introduttive: in Scudetto (1 e 2) l’attenzione del giocatore è focalizzata solo sulla gestione tecnico-tattica della squadra che sceglie di guidare nel campionato (di serie A o B) e nelle coppe europee, senza l’introduzione di altri parametri (ampliamento dello stadio, rapporti con le banche, ecc.) presenti in altri giochi di calcio manageriale. Pertanto, l’unico aspetto della gestione economica della società riguarda la compravendita dei calciatori, veramente ben realizzata, con un sistema di offerte e tempi di riflessione dei giocatori stessi. L’altra caratteristica che rende Scudetto superiore ai suoi concorrenti è la cura con la quale è stato realizzato dal punto di vista statistico: ogni giocatore di serie A e B, ma anche molti di serie C e di un grandissimo numero di società straniere (europee e non), è stato valutato in venti diverse caratteristiche di gioco. Dalle capacità di marcatura, al colpo di testa, fino all’influenza sui compagni e alla resistenza fisica, questi punteggi servono a determinare se i diversi giocatori sono più adatti a un modulo o a un altro.

Grandissima anche la scelta delle opzioni tattiche e delle possibili disposizioni in campo. Ma tutto questo valeva anche per Scudetto 1: dov’è dunque la novità? Nell’aggiornamento del database dei giocatori alla stagione in corso (fino al novembre ‘96)! Purtroppo, invece, il programma non è stato migliorato dal suo punto di vista più deficitario: la traduzione. Gli obbrobri sintattico-grammaticali sono ancora all’ordine del giorno, anche se non inficiano l’ottima realizzazione del gioco. Un piccolo sforzo in più (come per esempio far rileggere i testi a un italiano) non avrebbe guastato.

Questa mancanza, per altro, rende Scudetto 2 un acquisto consigliato solo a chi non possiede già la prima versione, rispetto alla quale sono state migliorate solo le frasi che compaiono durante lo svolgimento della partita e poco altro. L’unica altra importante innovazione riguarda ovviamente l’introduzione nel gioco degli effetti della sentenza Bosman, che permette l’acquisto e l’utilizzo libero dei calciatori della comunità europea. K

Nota bene

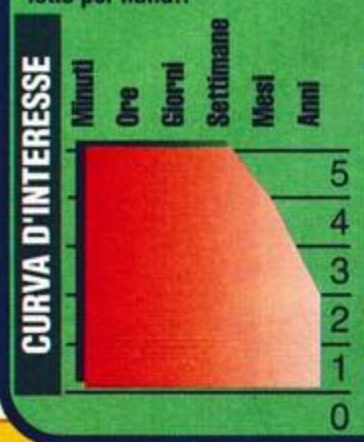
Scudetto 2 è “identico” a Scudetto. Se preferite programmi in cui la parte economica abbia un maggior peso, date un’occhiata a Ultimate Soccer Manager 2. Se non sapete rinunciare al campionato italiano, provate Campioni!, l’unico che comprenda la serie C1.

SCUDETTO 2

Genere: Calcio Manageriale
Casa: Domark
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Scudetto 2 richiede un 486 (ma girerà molto lentamente), 8 Mb di RAM, una SVGA, un CD-Rom 2x, un mouse e una scheda audio. Richiede DOS, e anche in modalità DOS di Windows 95 abbiamo osservato dei problemi di funzionamento. Attenzione inoltre: su alcuni CD-Rom drive 4x (per esempio il Mitsumi), il CD non viene letto per nulla!!



CD DEDICATO ITALIANO

Mettetevi a sedere... è arrivato...

Leisure Suit

LARRY 7

In crociera sulla nave più sfarzosa del mondo, una nuova avventura di Larry piena di donne tridimensionali stupende e mai conquistate e dialoghi da spanciarsi.

ATTENZIONE:

è la prima avventura grafica con puzzle "gratta e annusa..."

CD.Rom

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O COMPATIBILE, 486 DX/66 O SUPERIORE, WINDOWS '95, WINDOWS 3.1, DOS 5.0 O SUPERIORE, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X, SVGA 640X480, 256 COLORI, SCHEDA SONORA COMPATIBILE CON DAC PER WIN., (SOUNDBLASTER, PRO AUDIO SPECTRUM O COMPATIBILE PER MS DOS), MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

SIERRA

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

K MINI REVIEW

Cartoon Studio

KVOTO: 857

Se ciò che amate sono le animazioni e i Simpson, e Bart Simpson è il vostro mito, Cartoon Studio è il programma che fa per voi. Questo applicativo è molto adatto a voi giovani che amate disegnare ma anche improvvisarvi registi di un cartone animato di insuperabile qualità; la particolarità di questo nuovo programma d'animazione è che ad ogni protagonista del vostro cartoon potete personalizzare il carattere, il comportamento e la musica di sottofondo. Questo programma è pensato anche per voi che non siete i figli di Picasso: infatti vi sono molti personaggi già pronti all'uso che non aspettano altro di essere impaginati. Se il vostro sogno è rendere Omer super fortunato o Bart un bravo bambino, non avete altro da fare che cimentarvi e vedrete che i risultati non tarderanno ad arrivare. Non necessita di hardware particolare e supporta sia Pc che Macintosh. Molto Carino!

PC CD-ROM

Michele Treves

MAC

Meridian 59

Lanciatevi nella nuova esperienza del gioco di ruolo totale. L'avventura comincia su Internet.

PC CD-ROM

Meridian 59: queste sono le coordinate di una terra antica e leggendaria, ricca di risorse, che l'Era del Caos ha fatto dimenticare alla maggior parte delle genti. Il periodo che venne detto della caduta degli dei portò la confusione e le guerre nelle terre dell'Impero, facendo cadere molte delle antiche istituzioni, e rompendo i legami con le civiltà più lontane. Meridian 59 si perse in un vortice di magia, trasferendosi al di fuori dello spazio e del tempo conosciuti, fuori della portata dei comuni mortali... ma non per sempre.

Viaggiare attraverso il portale

La magia che ha inghiottito Meridian 59 ha infatti aperto numerosi portali mistici, che consentono a viaggiatori di tutto il mondo di giungere al suo interno una volta note le formule magiche necessarie per controllare il passaggio. Questo fatto ha portato esseri di tutte le forme e specie fino a Meridian 59, e ha dato il via a leggende e saghe di tutti i generi.

La vostra parola magica per accedere al mondo di Meridian è modern. Questa è la storia che sta alla base del primo gioco pensato esclusivamente per essere giocato via Internet. Quello che sarebbe un gioco di ruolo come tanti (persino un po' deludente), infatti, gode di questa grande novità: la connessione in rete che permette a chiunque di accedere a un vero mondo fantasy in continua evoluzione.

Il programma, una volta installato, provvederà a collegarvi con i siti attivi per entrare nel gioco, e a questo punto potrete esplorare liberamente il mondo di Meridian, conoscendo i personaggi che vi abitano ed entrando in contatto con tutti gli avventurieri che, come voi, si trovano lì. Potrete esplorare le diverse regioni, e persino il mondo dei morti (non c'è una fine vera e propria per questo gioco, e anche da morti si può continuare la propria avventura). La libertà d'azione è totale, e il programma offre anche un'indispensabile interfaccia per comunicare con gli altri avventurieri che incontrerete lungo il vostro cammino. Potrete così non solo comunicare con delle frasi, ma anche con l'espressione del volto, in grado di rivelare molto di più sullo stato d'animo vostro e di chi vi sta di fronte. Naturalmente potrete sempre mentire spudoratamente e tradire la fiducia di chi avete conosciuto (he, he, he), ma così facendo non sopravviverete a lungo.

Le missioni da compiere sono numerose, ma tutto è lasciato alla vostra volontà di esplorare, conoscere e interagire con il mondo di Meridian: potrete comportarvi da passanti che curiosano qui e là, oppure da eroi che intendono diventare famosi per la quantità di vittorie conseguite. Tutto dipenderà da voi e dalle conoscenze che farete giocando.

Antonio Perna

KVOTO: 860

Steel Panthers II compaign disck

All'inizio della campagna coreana, le truppe del Nord scatenano un fittissimo bombardamento con ogni ordine di artiglieria.

PC CD-ROM

Come già avvenuto per Steel Panthers I, la SSI sforna un campaign disk per il suo gioco di simulazione tattica dei combattimenti moderni. Il prodotto è ovviamente destinato a chi già possiede Steel Panthers II: Modern Battles, senza il quale non è possibile giocare. Lo scopo del nuovo CD è duplice: da un lato, fornire agli assatanati appassionati della guerra contemporanea nuovo e abbondante materiale con cui misurarsi, dall'altro permettere agli acquirenti di aggiornare la propria copia di SP II alla versione 1.01, cosa che dovrebbe correggere alcuni piccoli bugs. Il menu è davvero ricco, e non mancherà di interessare chi ha già completato i numerosi scenari e campagne originali: 3 nuove campagne e 30 nuovi scenari! I temi degli scenari sono vari, anche se la maggior parte riguardano la guerra di Corea (già trattata in una campagna nel CD "regolare") e la guerra del Vietnam, mentre la difficoltà media risulta più elevata rispetto a quelli già noti. Le campagne sono tutte ipotetiche: si va da una battaglia per i Paesi Bassi tra Inglesi e Tedeschi (6 scenari), a una nuova invasione della Polonia da parte della Germania con i Francesi a fare da "poliziotti" (5 scenari), per concludere con l'ottima "Korea 1998", che ipotizza uno scontro tra le due Coree.

KVOTO: 886

Quest'ultima campagna, al contrario delle altre due, non termina automaticamente se si perde uno scenario, ma a seconda dei livelli di vittoria o di sconfitta segue percorsi alternativi, per un totale complessivo di 11 scenari. Visitando il sito web della SSI (http://www.ssionline.com) sarà inoltre possibile scaricare un'ulteriore campagna (Bulge 1999) e un'altra decina di scenari. Il CD contiene inoltre, per chi è dotato di modem, Panzer General Online, ovvero il software e le istruzioni per poter giocare in rete il famosissimo gioco ispirato alla Seconda Guerra Mondiale. A questo scopo occorrerà collegarsi al Total Entertainment Network. Buon divertimento!

Paolo Forni

Monty Python & the quest for the holy grail

PC CD-ROM

Sono tornati, più demenziali che mai! Sono i Monty Python, e in questa seconda loro avventura della 7th Level vanno alla ricerca del Sacro Graal, il calice dove bevve Gesù Cristo, e dove si narra vi sia la fonte di eterna giovinezza (Indy non vi ha insegnato nulla?). In stile "L'Armata Brancaleone", questo arcade demenziale vi trasporta in scenette esilaranti, per le quali il popolo anglosassone si "spetascia" dalle risate... Ecco, il punto è questo: l'humour è fin troppo anglosassone, e il parlato non è comprensibilissimo. Solamente chi parla molto bene l'inglese può capire qualche battuta... gli altri non capiranno nulla di quello che viene detto. Sì, le scenette animate sono comprensibili da tutti, ma se sparare a un uccellino per prenderne un item fa ridere... diterni voi! Non c'è dubbio, il gioco (per chi ama i film dei Monty Python, di Peter Sellers & Company) è gradevole e paradossale! Ad esempio, quando andrete sulla mappa e cercherete di dirigervi in un luogo non ancora da visitare, una vocina vi farà capire che è meglio non insistere...

KVOTO: 850

No, no... il gioco di per sé è divertente, e ben realizzato. Ottimi gli arrangiamenti musicali, ottimi i disegni. Le animazioni sono del tipo: "più scatto più si rendono conto che sono quasi come un cartone animato". I personaggi, però, sono reali, sono proprio i protagonisti dei celebri film...

Gira in Windows 95 e l'installazione è guidata. Consigliamo caldamente questo titolo a chi ama questi pazzi attori, e a coloro che masticano l'inglese come le Golia.

SWIV

E' abbastanza buio per scivolare non visti entro la base 7-zero. Ma quanti elicotteri hanno?... dieci?... quindici?... forse venticinque! Venticinque macchine da guerra che potremo usare contro quei maledetti ribelli... OK, piattaforma 9, conosce già la mia mano, si tratta solo di vedere se questo macchinario riesce a farla partire. Sì, ci stiamo muovendo... ALLARME, INVASORI, ALLARME. Acc..., non c'è il tempo di aprire il portello. Presto! Fuoco con i razzi multipli...

Questa è l'atmosfera che si respira in Swiv, il nuovo gioco siglato SCI, oggi anche in lingua italiana. Per funzionare, Swiv necessita di un Pentium 90 e 8 MB di RAM, e da 30 a 80 MB di spazio su Hard Disk. E' possibile installare o una versione per Windows 95 o solo DOS. In Swiv si possono usare diversi veicoli. Essi variano a seconda del tipo di missione e dell'ambiente. In alcuni livelli esistono delle basi di trasbordo in cui si possono effettuare trasferimenti da un velivolo a uno terrestre. Nel primo livello, ad esempio, si inizia con un elicottero da combattimento. I comandi consentono di volare in avanti e indietro, ruotare in senso orario o antiorario e virare verso sinistra o verso destra. Con il volo assistito si resta a una quota costante dal suolo, ma occorre fare attenzione nelle zone montuose perché l'elicottero può raggiungere solo quote limitate. Nella zona temperata si può utilizzare anche il fuoristrada. Esso viene pilotato in modo simile, ma i tasti di spostamento laterale vengono ora utilizzati come un freno a mano. Il fuoristrada galleggia se viene portato sull'acqua, ma se vi rimane a lungo subisce dei danni. L'auto non ha limiti di altezza nelle zone impervie, come avviene per l'elicottero, e con il comando Salto può anche compiere dei lunghi balzi.

Altre tre locazioni faranno parte dell'avventura: la Zona Antartica, la Zona Lunare e la Zona Marziana.

Fondamentalmente si tratta di un giochino Shoot'em up di poche pretese, anche se le animazioni di introduzione sono (al solito) molto meglio realizzate del gioco.

KVOTO: 800

ULTIMO MINUTO!

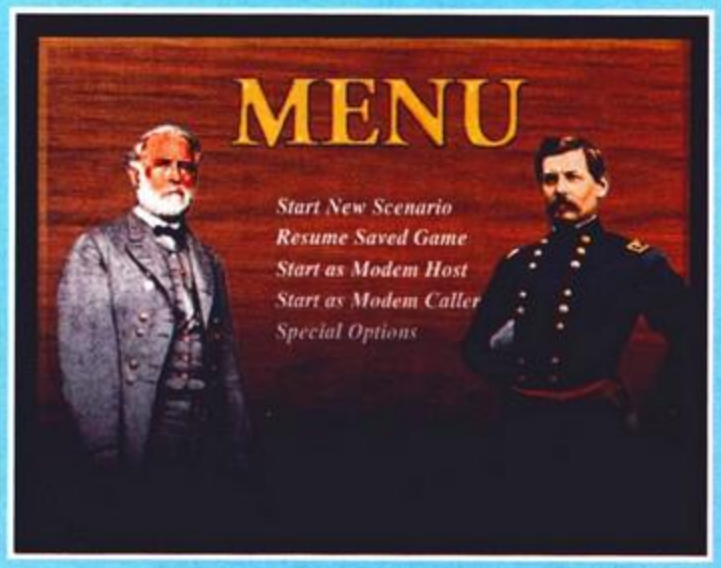
Questa rubrica è stata creata per annunciarvi i titoli imminenti che stanno per uscire il prossimo mese, o che ci sono arrivati in redazione fuori tempo massimo per permetterci di effettuare una review adeguata. Li riprenderemo più in dettaglio nel prossimo numero della rivista, per offrirvi una recensione esauriente e accurata.

BIRTHRIGHT

Sicuramente uno degli strategici più interessanti di questi mesi, porta il prestigioso marchio di Advanced Dungeons & Dragons, staccandosi però dal meccanismo del gioco di ruolo classico. Nel mondo di Cerilia, dovremo infatti fare nostro un impero medievale fantastico attraverso la gestione delle risorse e i rapporti con i nostri contendenti. Interpreteremo un personaggio di nobile nascita, chiamato a prevalere sugli altri contendenti attraverso le sue doti strategiche (sul campo di battaglia), amministrative (nella gestione dei territori) e di combattimento (nelle sezioni di esplorazione/avventura). Il gioco è composto da diverse sezioni, tra le quali la più interessante sembra essere quella delle cosiddette avventure, vicina al combattimento arcade.
Queste missioni speciali sono affrontabili nelle ambientazioni più disparate (castelli, foreste, ecc.). Tutte, inoltre, sono corredate da un'abbacinante grafica 3D con possibilità di cambiare il punto di visuale, nel più puro stile dei picchiaduro. L'audio è su alti livelli come la grafica: eccezionale!

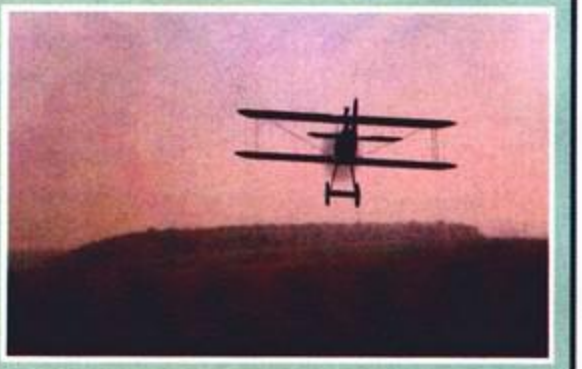
BATTLEGROUND: ANTIETAM

Ritorna a furor di popolo la battaglia più sanguinosa e cruenta della Guerra di Secessione, quella svolta sulla "Collina del Sud". Battleground Ardennes è stato preso in consegna dal nostro Paolo Forni, intenditore di poche parole ma di cervello fino, che si è detto pronto a sezionare in ogni sua parte questo stupendo gioco di strategia.
Ad Aprile su Kappa, ovviamente...



FLYING CORPS

Giunto in redazione allo scoccare del fermo macchina, questo titolo è stato visto di sfuggita da Pitone, che se ne è subito appropriato. Il commento a freddo è stato "Grande Capo, ma solo or ora mi fai vedere cotanta bellezza di pixel in movimento?!?". Il gioco è un classico simulatore di volo, ambientato intorno gli anni '20, e avrete l'incredibile possibilità di pilotare Sopwith Camel, Fokker DRI Triplane, Albatross DIII e Nieuport Scout. I cieli del primo grande conflitto mondiale saranno vostri grazie a questo simulatore, edito dalla Empire, e prossimamente su queste pagine. Ovviamente firmate dall'abile Pitone.



CD DEDICATO ITALIANO®

Buoni o Cattivi, ma soprattutto...

HEROES of Might and Magic II

THE SUCCESSION WARS

NEW WORLD COMPUTING®

- Multiplayer fino a 6 giocatori via TCP/IP Internet/modem o rete
- 2 nuove classi di personaggi
- Dozzine di scenari dettagliati
- Più di 65 eroi
- 66 tipi di mostri
- Tonnellate di nuove possibilità e strategie

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 O SUPERIORE,
LETTORE CD.Rom 2X,
8 Mb RAM,
MS-DOS 5.0 O SUPERIORE,
TASTIERA E MOUSE.

£ 99.900

STUDIO 3DO

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

1997 TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD-ROM a basso prezzo

Sono a disposizione nei negozi o nelle edicole CD-ROM a basso prezzo: ve ne segnaliamo alcuni.

VIDEO GUIDA SU CD-ROM ALL'USO DI WINDOWS 95

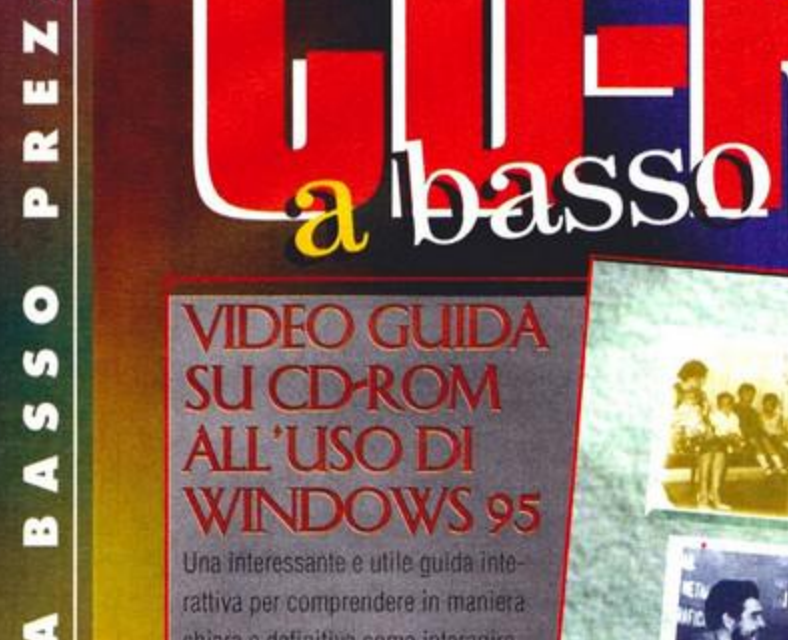
Una interessante e utile guida interattiva per comprendere in maniera chiara e definitiva come interagire con Windows 95 senza problemi. Un istruttore vi spiegherà passo a passo con cosa potrete interagire, a cosa servono i pulsanti, e come stampare documenti.

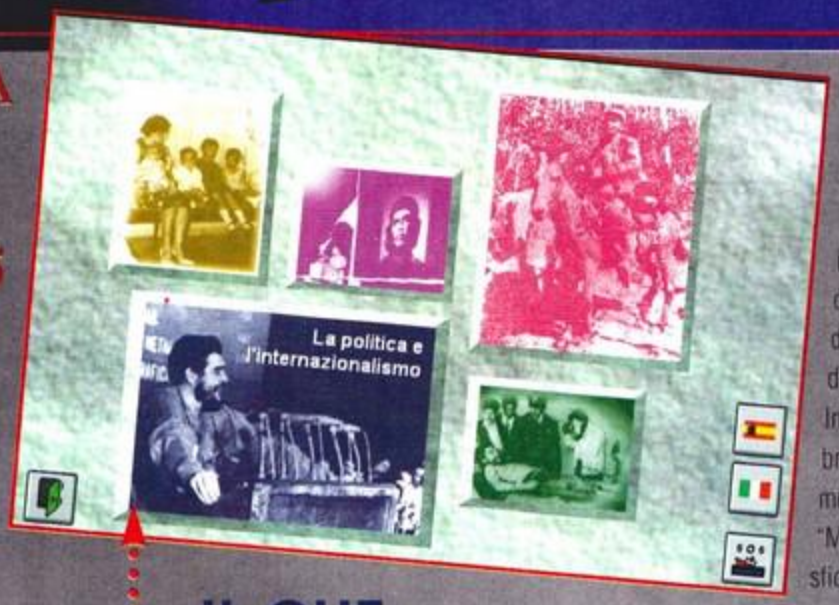
Gli argomenti trattati sono vari, e tutti utili: la barra delle applicazioni, il pulsante di avvio, le risorse del computer, le risorse di rete, il cestino, l'inbox, la sincronia file.

Inoltre, potrete essere guidati nella creazione di un documento, nella gestione degli archivi con "Risorse del Computer", e nella stampa di un documento.

Conclude la sessione di apprendimento una panoramica sugli "Accessori".

Grazie a questa indispensabile guida, diverrete più autonomi nell'interazione del sistema operativo del futuro.La potrete trovare in edicola al prezzo di L.19.900.





IL CHE: L'AMORE, LA POLITICA, LA RIVOLTA

Il Che raccontato dalla parte dell'uomo, i suoi gesti, la sua ribellione. E ancora, i rapporti del grande rivoluzionario con le donne, i viaggi giovanili sulla "Poderosa II". E le voci di chi l'ha incontrato nelle Sierra o in Bolivia, i suoi discorsi su temi quali il nucleare, l'ambiente, la rivoluzione. Alcuni dei suoi fondamentali passaggi, a Cuba, sono stati ripercorsi nel 1995 dall'autrice Liliana Bucellini, che segnala anche i luoghi dove si può ancora "senire" la sua *querida* presenza. Anche questo prodotto si trova in edicola a L. 19.900.

MUSIC MASTER PARTE SECONDA

Giocare con la musica, la musica per giocare: ma non solo. "Music Master" si può, a ragione, definire il primo supporto multimediale che consente di apprendere nozioni musicali giocando e suonando "veramente", senza dover ricorrere a ingombranti e costosi strumenti. Basta un computer multimediale per aprire la porta di un mondo fatto di suoni, emozioni, divertimento, canzoni e molto altro. Inventare nuovi ritmi e melodie, arrangiare i brani musicali preferiti, scoprire gli strumenti musicali e gli stili più usati. Con "Music Master" questo è possibile. Quattro sfide e molte ore di divertimento, da soli o con gli amici. Sempre in edicola, troverete questo titolo a L. 19.900.

INFERNO 2

All'interno di questo CD-ROM troverete la più recente versione shareware di Duke Nukem, installabile in maniera semplice e intuitiva.

Inoltre è anche presente una vagonata di livelli aggiuntivi e di utility che vi permetteranno di giocare nei panni del mitico Duke a centinaia di nuovi livelli del vostro gioco preferito e addirittura di crearne di nuovi per far vedere ai vostri amici quanto siete bravi.

Duke Nukem 3D è il noto sparatutto 3D della nuova generazione, e vi appassionerà per le sue ambientazioni.

In edicola al fantastico prezzo di L. 14.900.

Software Universe®

CONSOLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Doom II	49.900
Down in the Dumps	104.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	69.900
Fifa 97 ITA	89.900
Fifa Soccer	49.900
FX Fighter (Ita)	49.900

Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	29.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900
King Quest VII (Ita)	95.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900

GAMES CD

Lords of Midnight	49.900
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	29.900
Michael Jordan in Flight	49.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900

NBA Live 96 (Ita)	89.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	89.900
NHL 97	99.900
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Quake	89.900
Rama	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Red Alert ITA	89.900
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Scorched planet	94.900
Screamer	64.900
Screamer II	69.900
Scudetto II ITA	84.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shivers	89.900
Sensible World of Soccer Euro 96	75.000

GAMES CD

Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

VideoOnLine
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

AMIGA NEWS

A CURA DI FABRIZIO FARENGA

OFFERTA FINALE DELLA QUIKPAK

Dopo la richiesta del liquidatore tedesco di Amiga Technologies GmBh, la QuikPak Corporation di Norristown (USA, PA) ha presentato un'offerta definitiva per l'acquisto di tutti gli assetti e la proprietà della tecnologia Amiga.
Secondo David Robinson, fiduciario del liquidatore per il territorio degli Stati Uniti d'America, tutte le offerte dovevano pervenire entro la mezzanotte del 31 gennaio 1997. Durante il mese di febbraio sarebbero state esaminate tutte le offerte, e il vincitore sarebbe stato proclamato entro il 28 febbraio. Nel momento in cui scriviamo quest'ultima fase non è ancora conclusa, quindi vi rimandiamo a un report completo sul numero di aprile.
La QuikPak, per bocca del suo portavoce, crede fermamente di aver sottoposto l'offerta vincente e daranno comunicazione dell'avvenuto acquisto non appena possibile. Già da questo momento, comunque, la QuikPak ringrazia tutti i distributori, i rivenditori, gli sviluppatori e specialmente gli acquirenti e gli utenti speciali per aver dimostrato il loro interesse per la piattaforma Amiga, anche dopo le traversie dei mesi passati.
In prima persona QuikPak ha continuato a produrre e sviluppare prodotti Amiga, anche per il rispetto che prova nei confronti dei creatori originali del nostro amato computer. Nei mesi a venire l'obiettivo di QuikPak non sarà soltanto rilanciare Amiga nel mercato delle video-produzioni professionali, ma anche reintrodurre un Amiga entry-level adatto a competere sul mercato Consumer 1997.

GATEWAY COMPUTER SHOW-AMIGA 97

Se per caso, tra il 15 e il 16 marzo, vi capitasse di essere dalle parti di St.Louis, Missouri (USA), non potete perdere l'Amiga '97 show, una fiera destinata esclusivamente a chi utilizza Amiga, alla quale parteciperanno in veste di espositori alcune tra le più note e attive aziende statunitensi di informatica. Tra queste, citiamo in particolare Intangible Assets Manufacturing (IAM), NewTek Inc., Nova Design Inc., Oregon Research, QuikPak e la SoftLogik Publishing Corporation.
Il prezzo di entrata è di 10$ al giorno, 15$ se acquistate il biglietto di ingresso per entrambe le giornate in anticipo.
Come intuibile, sabato 15 si terrà una grande cena per festeggiare l'evento. Chiunque voglia partecipare, e sedere al tavolo vicino a importanti sviluppatori Amiga e a semplici appassionati, deve versare anticipatamente 30$ per garantirsi la prenotazione.

Per ulteriori informazioni è necessario contattare direttamente il Chairman della manifestazione: Bob Scharp.

Tel: 001(314) 739-5181
email: bscharp@icon-stl.net

STORMC 2.0

Lo StormC, prodotto dalla tedesca Haage & Partner, sta ormai prendendo completamente il posto del buon vecchio SAS/C nel cuore degli sviluppatori Amiga di tutto il mondo. E' proprio di questi giorni la notizia del rilascio della nuova versione di questo compilatore, che ora include un nuovo Profiler, per l'effettiva rilevazione della velocità di esecuzione degli algoritmi, e anche una versione migliorata dell'editor di sorgenti GoldED. Altre migliorie di minore entità comprendono la possibilità di creare "progetti gerarchici", controllo ARexx esterno, break point persistenti, un disassemblatore, un display dei registri della CPU e la possibilità di gestire il controllo dello Stack.
Nel frattempo, all'Amiga Show di Colonia è stata presentata la versione demo del nuovo generatore di codice PowerPC, che andrà a integrarsi perfettamente nell'ambiente StormC (è stato sviluppato appositamente) e permetterà in maniera del tutto trasparente di compilare software per gli Amiga dotati di processore PowerPC.

Haage & Partner ha anche annunciato la disponibilità di Art-Effect 1.5, il quale ora supporta la modalità Ham8 per poter disporre di una buona anteprima anche su macchine non dotate di scheda grafica, e l'introduzione sul mercato di un pacchetto di filtri aggiuntivi da includere nel proprio Art-Effect, che permettono di accedere virtualmente a qualunque formato grafico esistente sul mercato (Commodore 64 incluso!).

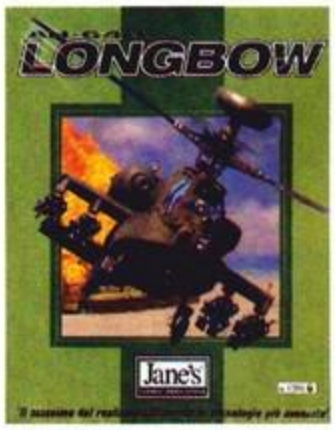
TOPOLINO per Amiga

Non ci si lasci ingannare dal titolo. L'ingegnere tedesco Steffen Raoch ha realizzato e messo in vendita al costo di circa 50.000 lire un interessante accessorio denominato per l'appunto "TOPOLINO". Questo permette di collegare qualsiasi mouse per PC compatibile, o uno dei sistemi di puntamento alternativi (Trackball, Glidepoint o mouse radio-controllati) ad Amiga senza la necessità di installare alcun driver software, collegandosi direttamente alla porta mouse originale. Questo permette di usare mouse di qualsiasi forma e dimensione, disponibili da tempo sull'economico mercato dei PC compatibili.
Tutte le specifiche dei dispositivi di puntamento vengono sfruttate da "TOPOLINO", compresa l'alta risoluzione, e fino a tre tasti indipendenti. Per l'utilizzo con Amiga 2000 è necessario un micro-adattatore addizionale del costo di 3.000 lire.

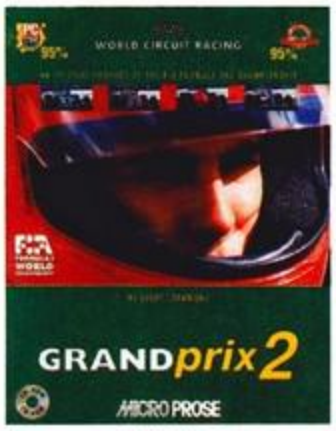
Per informazioni e ordini deve essere contattato direttamente il creatore, anche se non è esclusa nei prossimi mesi la distribuzione attraverso i canali tradizionali.

email: mail@raach.com
http://www.raach.com
Fax: 0049-7587.1202

ASTROCOMPUTER

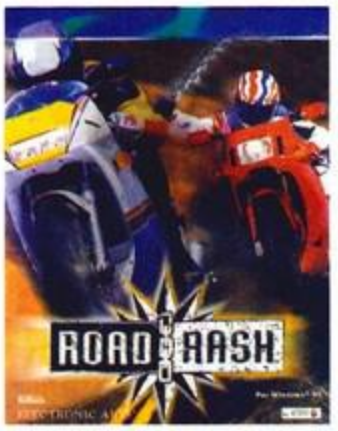


L. 109.000



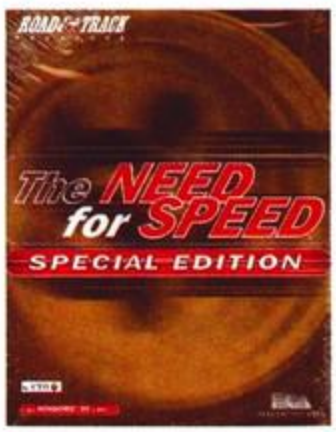
L. 89.000

L. 99.000



L. 99.000

L. 85.000

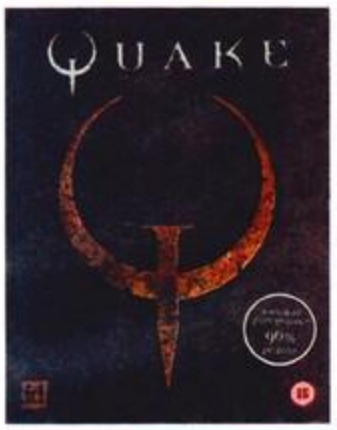


L. 89.000

L. 105.000

L. 105.000

L. 89.000



L. 89.000

AFTERLIFE	89.000	FIFA 97	79.000	TIME COMMANDO	89.000
ALINE TRILOGY	89.000	FINAL DOOM	105.000	TOMB RAIDER	89.000
AREA 51	89.000	IL GOBBO DI NOTRE DAME	115.000	TOON STRUCK	89.000
ATF	89.000	NHL 97	89.000	TUNNEL B1	89.000
BAKU BAKU	75.000	NIRVANA	TELEF.	URBAN RUNNER	99.000
BROKEN SWORD	79.000	RALLY CHAMPIONSHIP	99.000	VIRTUAL CHESS	105.000
DAYTONA USA	89.000	TEAM F1	89.000		
DUKE NUKEN	30.000	SCREALER 2	89.000		
ERASER	89.000	STORM	89.000		

L. 39.900

L. 159.000

L. 39.900

L. 45.000

L. 26.000

L. 125.900

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

VASTO ASSORTIMENTO CONSOLLE, GIOCHI E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78144417

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI · OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

ARCADE

BURNOUT

A CURA DI FABRIZIO FARENGA

AMIGA

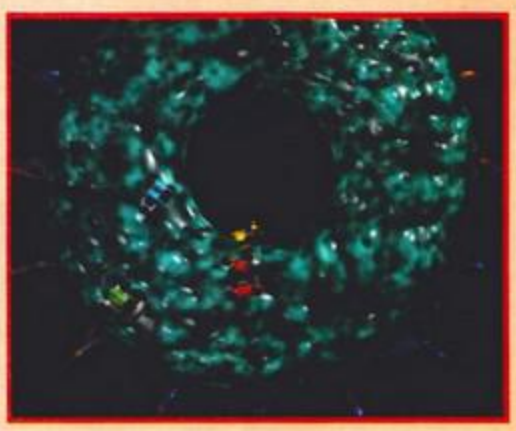
Quelli di voi che hanno sbirciato tra le news Amiga del numero di gennaio, non potranno aver fatto a meno di incappare nell'anteprima di un gioco automobilistico dalle specifiche a dir poco strabilianti, soprattutto se comparate a quelle a cui siamo abituati parlando di prodotti per le nostre macchine preferite...

Purtroppo, non potete immaginare quanto mi dispiaccia dirlo: "non è tutto oro quello che luccica". In effetti, Burnout si presenta in maniera più che dignitosa: ottima confezione tascabile, piccola ma d'effetto, ben sette dischetti imbottiti di dati, un manuale decente, per non parlare poi delle specifiche, da far rabbrividire un utente di PlayStation... Fino a quattro giocatori contemporaneamente (sfruttando il buon vecchio adattatore per collegare due joystick supplementari alla porta parallela), grafica realizzata al 100% per mezzo di programmi di rendering, modalità video 640x512 a 256 colori, 25frame per secondo, supporto per la scheda audio Aura... E allora?

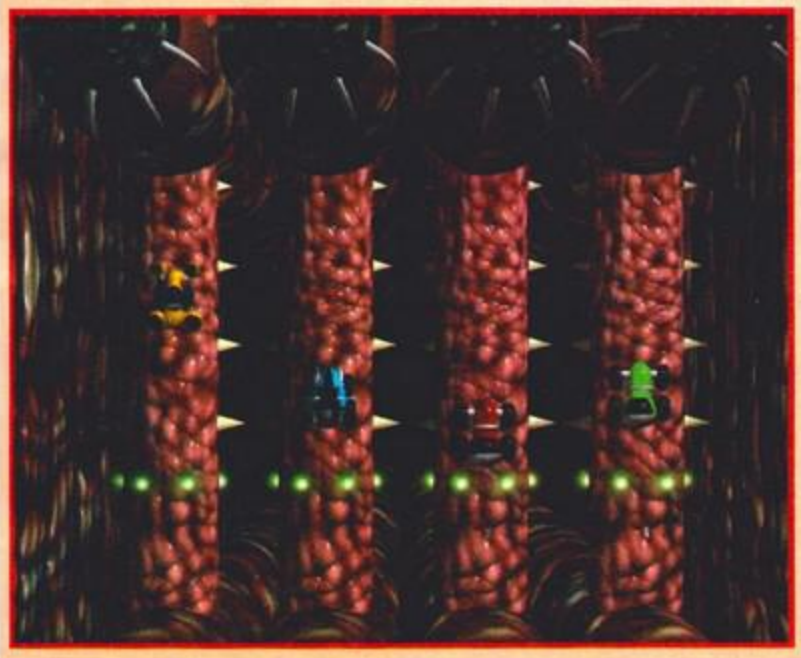
Non voglio rovinarvi la sorpresa, ma andiamo per ordine. La Vulcan Software afferma che, per provare l'ebbrezza di giocare a Burnout, il nostro Amiga (non poteva essere diversamente viste le premesse) deve essere particolarmente pompato e possedere nell'ordine: un ChipSet AGA (A1200/A4000), 6Mb di RAM e un Hard Disk.

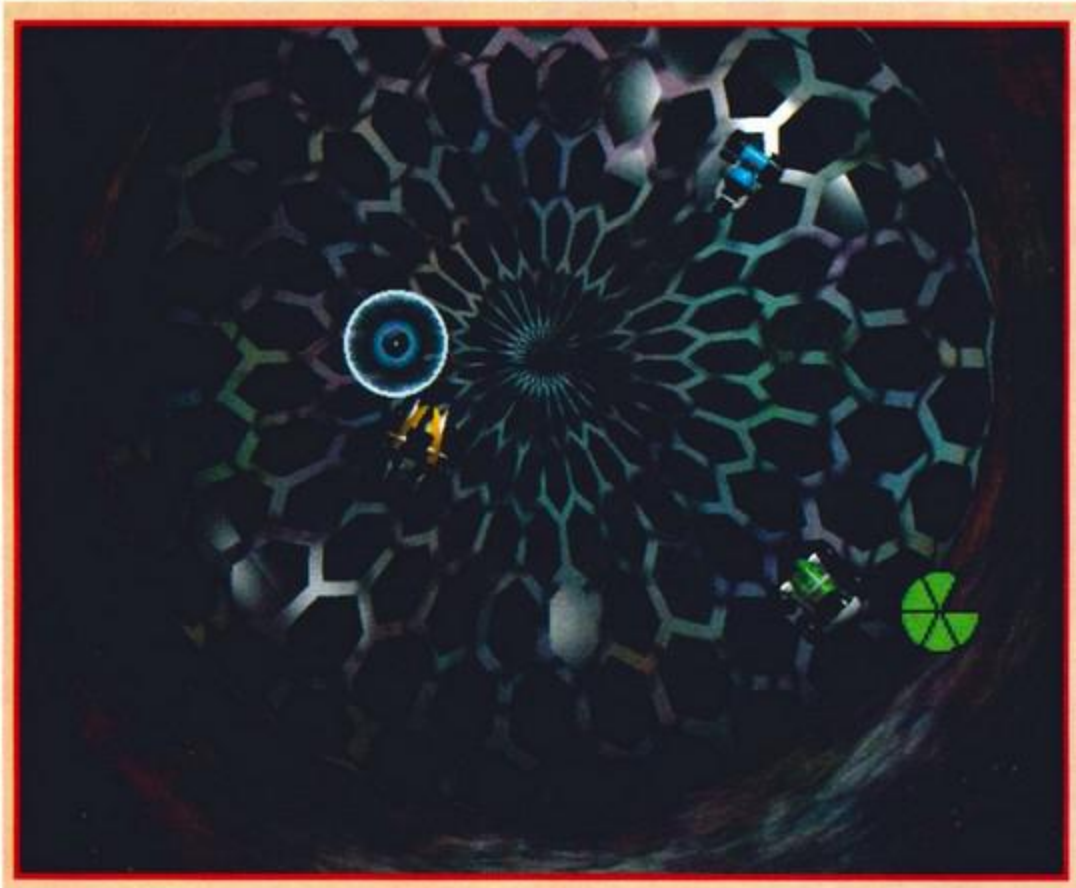
Evitiamo quindi di accendere il nostro fidato A500, e ci dirigiamo a colpo sicuro verso un potente Amiga 4000 con 14 Mb di RAM e CPU 68040 a 25Mhz.

Decidiamo di procedere all'installazione, consultando il manuale per scoprire su quale dei sette dischi si trovi il tipico Installer Commodore; ma con grande disappunto apprendiamo la prima brutta notizia: per installare Burnout è necessario trascinare le icone contenute in ogni singolo dischetto nelle directory appropriate che dobbiamo preventivamente creare su Hard Disk. Ma stiamo scherzando??? A parte il tempo necessario per compiere fisicamente un'operazione completamente meccanica, questo processo richiede indubbiamente delle minime conoscenze dell'ambiente Workbench, e una particolare accuratezza che possono portare all'errore l'utente non molto esperto.



Questo, comunque, non basta! Dopo aver copiato circa 20 icone veniamo a sapere che bisogna bi-cliccare singolarmente su tutte le icone (una volta installate) per





PRO *Possibilità di giocare fino a quattro giocatori. Grafica in alta risoluzione a 256 colori, molto fluida.* AMIGA

CONTRO *Richiesta di un sistema troppo costoso, poca varietà di gioco. Arene dalle dimensioni di un francobollo.*

procedere allo scompattamento dei dati veri e propri del gioco. La domanda che tutti noi, poveri recensori, ma comunque profondi conoscitori della tecnologia Amiga ci poniamo, è la seguente: "Era così faticoso, vista l'enorme mole di dati, e il contenuto particolarmente tecnologico del prodotto, inserire un banalissimo script di installazione o addirittura uno 'stupido' file batch per poter procedere in maniera autonoma all'installazione???". Ai posteri l'ardua sentenza...

Comunque, ormai il più è fatto. Finalmente Burnout (dopo circa 20-25 minuti di lavoro) risiede sul nostro disco fisso e noi, felici e contenti, bi-clicchiamo sull'icona di avvio. Il menu iniziale ci permette di selezionare tra le varie opzioni che ci erano state promesse nei vari depliant promozionali e press release: scegliamo il nostro veicolo, la difficoltà degli avversari computerizzati e una delle due modalità di gioco: Tournament e Knockout.
Nel primo caso, le quattro auto affronteranno 8 furiosi round del tipo "tutti contro tutti", che si giocheranno su un totale di 4 arene, offrendo così 32 chances per distruggere gli avversari e diventare il migliore. Lo scopo del gioco è particolarmente semplice: cozzare contro le vetture avversarie cercando di diminuirne l'energia o facendole schiantare sugli spuntoni o i baratri presenti in ogni arena. Nella modalità Knockout lo scopo del gioco è ovviamente lo stesso, ma si gareggerà in uno dei livelli selezionabili dall'utente, e tutti i giocatori avranno a disposizione una ben determinata quantità di denaro, non incrementabile.
Non dimentichiamoci infatti che tra un round e l'altro sarà sempre possibile rivolgersi al proprio Burnout Shop di fiducia, per ottenere i più disparati accessori da utilizzare durante gli incontri. Il denaro, nella modalità Tournament, viene invece guadagnato di volta in volta, in base alle prodezze del nostro veicolo.
Seppur abbastanza scontato, il gioco avrebbe potuto essere un successo, se solo le arene fossero

state di dimensioni ragguardevoli (come per esempio nell'ottimo "All Terrain Racer" della Team 17), ma l'angusta area di gioco, di poco superiore (nell'ordine delle decine di pixel) alle dimensioni reali dello schermo, ne pregiudicano quasi completamente la giocabilità. E' infatti quasi impossibile sfuggire agli urti delle macchine avversarie, visti i pochi centimetri a disposizione per qualunque manovra. Anche la grafica, ineccepibile nei particolari, si perde notevolmente per quello che riguarda la varietà: 4 macchine su appena 4 arene (della dimensione di un francobollo), non permettono certo di sbizzarrirsi con quello che era stato annunciato come un prodotto vincente.
Peccato Vulcan Software, un vero peccato! K

BURNOUT

AMIGA

Genere: Arcade
Casa: Vulcan Software
Sviluppatore: Interno

K VOTO 780

G KKKKKKKK
A KKKKKKK
QI KKKKK
FK KKKKKK

AMIGA

Burnout ha bisogno di un sistema al limite del professionale: ChipSet AGA (A1200/A4000), 6Mb di RAM, e un Hard Disk con 10Mb liberi se volete installare proprio tutto. Se volete divertirvi con più di un amico, procuratevi anche la buona vecchia interfaccia e quattro joystick per la porta parallela, ne vale la pena! Se infatti avete in mente di passare pomeriggi interi davanti a Burnout senza la compagnia di nessuno, preparatevi a un triste fine-inverno...

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Sempre al vostro servizio, Rock On Line vi sforna mensilmente su K, ma giornalmente sul sito Internet http://www.rockol.it, le novità del mondo della musica.

Nonostante Rock Online Italia sia ormai una realtà ben consolidata nel panorama Internet e più in generale in quello editoriale italiano, non vogliamo dimenticarci che esistono anche (speriamo poche) persone che non sanno ancora cosa sia.
Quindi permetteteci di raccontare in due parole **cos'è Rock Online Italia**.
Diciamo innanzitutto che è il primo sito internet italiano dedicato alla musica. Si trova all'indirizzo Internet http//www.rockol.it ed è completamente gratuito e accessibile da ogni parte del mondo.

Cosa contiene?

Un news magazine, con notizie sempre aggionate dedicate a pop-rock, metal, underground, dance, musica italiana, industria discografica, eccetera; una zona edicola che contiene ben 11 riviste musicali da "sfogliare" a video (tra le quali la vostra preferita, Kappa); la rassegna stampa internazionale con tutte le più importante riviste musicali del mondo (New Musical Express, Melody maker, Vox, Q, Select, Record Collector, Rolling Stone, Spin, Kerrang!, Smash Hits....) lette, tradotte e recensite per voi; oltre 2.000 links con i migliori siti musicali sparsi per il mondo; classifiche interattive... e gli Y files, e cioè una zona dove vengono raccontati i casi irrisolti del rock. Non solo: all'interno di Rock Online Italia trovate corrispondenze (imperdibili!) da Londra, New York e Sydney che raccontano e annunciano gli eventi musicali più belli della settimana che si svolgono in quelle città, più pettegolezzi vari; e poi c'è la zona "Review", dove vengono pubblicate le vostre recensioni di dischi e concerti, facendovi così diventare dei veri giornalisti musicali. Se ancora non vi basta, venite a visitarci. Basta digitare **www.rockol.it**.

Rock online ITALIA News

ARRIVANO 800 CD A PREZZO SPECIALE!!!

Contro il caro-Cd la CGD East West propone sino al 31 marzo 800 titoli discografici al prezzo speciale di 18.500 lire per i Compact Disc e di 10.900 lire per le musicassette.
Tra i titoli a prezo speciale potrete trovare dischi come "Vai Mò" di Pino Daniele, "Il Re del silenzio" dei Litfiba, "Stars" dei Simply Red, "Sogni... è tutto quello che c'è" di Raf, "Hotel California" degli Eagles, "Nomadi in concerto vol.1" dei Nomadi, "Let there be rock" degli AC/DC e la colonna sonora del film "Blues Brothers".
E poi dischi di Paolo Conte, Doors, Laura Pausini, Mick Jagger, John Coltrane, Umberto Tozzi, Tracy Chapman, Enrico Ruggeri, Tory Amos, Dream Theater, Vinicio Capossela, All 4 One, Natalie Cole, Teresa De Sio, Aretha Franklin, Francesco Baccini, Matt Bianco, Ornella Vanoni e Tom Waits.

MINIDISK: LA SONY CI RIPROVA

La Sony ci riprova con il MiniDisc. Bocciato dai consumatori di tutto il mondo (Giappone escluso) come supporto di musica preregistrata, il piccolo dischetto digitale brevettato dalla multinazionale nipponica potrebbe avere un futuro in Europa come supporto vergine e registrabile.
Almeno così sperano i vertici della Sony, che sul MiniDisc hanno deciso di tentare un'operazione di salvataggio allestendo una campagna di rilancio dal budget multimiliardario che per un anno intero interesserà tutta l'Europa.
L'obiettivo della massiccia operazione di marketing è di aumentare sensibilmente la diffusione dei lettori MiniDisc fra le famiglie europee, insistendo sulle possibilità di registrazione ad alta qualità (digitale) offerte dal formato e ricreando le condizioni che hanno detrminato in passato il grande successo mondiale della musicassetta. Ma la corporation giapponese non vuole rinunciare neppure al mercato dei supporti preregistrati: a questo proposito ha già concluso accordi con società di mail order in alcuni territori chiave europei allo scopo di rendere disponibili i MiniDisc preregistrati per corrispondenza, una mossa giustificata dai risultati disastrosi ottenuti dal supporto nei canali di vendita tradizionali, negozi di dischi e di hi-fi. Lanciato in Europa alla fine del 1992 più o meno in contemporane alla Digital Compact Cassette (DCC) della Philips come supporto portatile del futuro destinato a rimpiazzare la musicassetta, il MiniDisc non è mai riuscito a convincere i consumatori di musica, a causa di un prezzo al pubblico poco invitante e soprattutto della sua incompatibilità con gli altri formati (non può essere utilizzato sui normali CD player ma richiede un lettore apposito).
Già dal '95 in Italia le vendite di MiniDisc (come quelle di DCC) hanno mostrato un saldo negativo: i resi effettuati dai negozi, cioè, hanno superato i riordini, tanto che da due anni il supporto è praticamente scomparso dal mercato.
La Sony, tuttavia, è convinta di poter ripetere in Europa l'esperienza fortunata del Giappone, dove i lettori MiniDisc hanno raggiunto una diffusione capillare fra i consumatori di musica, e dove l'attenzione del pubblico sta cominciando a spostarsi dai dischetti vergini a quelli preregistrati.stione dell'Hard Rock Hotel, a Las Vegas.

LA MUSICA ITALIANA CONQUISTA L'EUROPA

E' davvero un momento magico per la musica italiana. Oltre a sopravanzare nettamente le vendite delle maggiori rockstar straniere sul nostro mercato (dove, secondo gli ultimi dati diffusi dalla FIMI, il repertorio locale rappresenta il 53,6 per cento dei dischi venduti), gli artisti nazionali stanno conquistando l'Europa. Non era mai successo prima d'ora, infatti, che ben 5 interpreti italiani entrassero contemporaneamente nelle prime 30 posizioni della classifica "European Top 100 Albums" compilata dal periodico specializzato "Music & Media" sulla base delle presenze collezionate da ogni disco nelle classifiche dei vari paesi europei
La chart del 25 gennaio scorso vede infatti Andrea Bocelli (primo in Germania) salire al 4° posto della classifica generale europea con l'album "Bocelli". In ascesa sono anche Zucchero (7° con "The Best Of Zucchero"), Eros Ramazzotti (12° con "Dove c'è musica", oltre 3 milioni di copie vendute in Europa), i Litfiba (al 25° posto con "Mondi sommersi") e Lucio Dalla (27° con "Canzoni").

Altri 11 dischi italiani sono entrati questa settimana nei 100 dischi di maggior successo in Europa: ancora Bocelli occupa il 35° posto con "Viaggio italiano", precedendo Robert Miles (36° con "Dreamland"), Laura Pausini (il cui "Le cose che vivi" occupa il 38° posto), Pavarotti (con "War Child", 42°), Claudio Baglioni (50° con "Attori e spettatori"), Raf (59° con "Collezione temporanea"), Ligabue (70° con "Buon compleanno Elvis"), Renato Zero (73° con "Le origini"), Mina ("Napoli" e "Cremona" occupano rispettivamente l'81° e 96° posto) e Articolo 31 (con "Così com'è", rientrato al 90° posto).
Ma non è tutto: Robert Miles (con "One & One") e Ramazzotti ("L'aurora") guidano la graduatoria dei cosiddetti "Border Breakers", i dischi cioè che stanno ottenendo i maggiori successi e passaggi radiofonici al di fuori del loro paese d'origine. In questa stessa classifica sono molti gli italiani a farsi onore a cominciare da Gala, sesta con "Freed From Desire". Dal 10° al 12° posto si susseguono Whigfield (artista scandinava ma di produzione italiana) con "Gimme Gimme", Laura Pausini con "Le cose che vivi", e Zucchero con "She's My Baby", mentre Massimo Di Cataldo è 19° con "Anime" e l'onnipresente Bocelli occupa il 23° posto con "Con te partirò". Niente male per un mercato perennemente in crisi come quello nazionale.

PRIMA PARTE

EVOCATION
oltre il sogno

Lo avete implorato, lo avete bramato, lo avete... sognato! Sì, finalmente su queste pagine la soluzione di un gioco che più che un "sogno" è diventato un "incubo" per molti. Stiamo parlando di Evocation, e K vi offre una guida per risolverlo. Mi raccomando... state svegli!

COME INIZIARE IL GIOCO:

- spostarsi verso il basso;
- aprire la cupola e trascinare il medaglione, che appare portando il mouse nell'angolo in basso a destra, all'interno della cupola;
- aprire la porta illuminata dal sole;

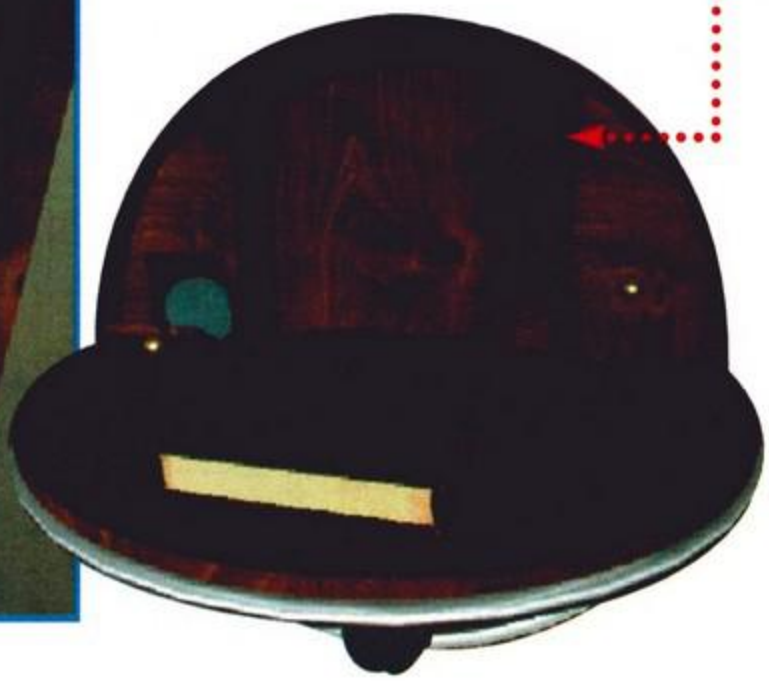
LA STANZA CINESE:

- per entrare, premere il pulsante centrale della prima fila;
- cercare e trascinare nell'archivio quattro oggetti nascosti nella stanza;
- un libro, una tunica, una lancia e tre monete;

OSSERVATORIO:

- per entrare premere due volte il primo tasto della seconda fila e una volta il primo tasto della prima fila;
- aprire il mobile di legno;

- cercare un filtro da inserire nel monocolo;
- cercare nel libro delle costellazioni la calamita da inserire in una nicchia della parete della stanza; apparirà una scala che conduce in un nuovo ambiente dove si deve raccogliere un telo;



• aprire il planisferio, raccogliere il libro ed uscire dalla stanza;

STANZA DEI QUADRI:
• coprire con il telo il quadro a sinistra e portare la lancia sul telo;
• entrare nel sotterraneo e mettere nella finestra le monete, il papiro e il medaglione;
• spostare la lancia col telo sulla torcia per illuminare l'ambiente;
• mettere i libri sull'altare e aprire la boccetta con la pozione;

OSSERVATORIO:
• tornare nell'osservatorio;
• salire nella stanza segreta, aprire il luchetto e prendere il bastone;
• tornare sull'altare dell'isola, gettare il bastone nella cupola aperta ed entrare nella porta in controluce;

STANZA DELLA LOGICA:
• aprire la stanza cliccando sul numero 23;
• aprire il penultimo pannello in basso a destra e prendere la sbarra di metallo;

STANZA DELL'ERMETISMO:
• prendere la polvere magica usando la sbarra di metallo sulla prima grata in basso a sinistra;
• premere il pulsante rosso nascosto sotto le piastrelle coperte dal tappeto e prendere la scheda perforata;
• usare la sbarra di metallo sul pannello nero in fondo alla stanza;

STANZA DELLA LOGICA:
• inserire la scheda perforata nella fessura;
• abbassare la leva e digitare il codice 10357;

SCACCHIERA:
• cliccare sulle pedine simmetriche e ripetere l'operazione anche quando compariranno otto pedine.

Appuntamento alla prossima puntata per la soluzione finale!

Alessio Turazza

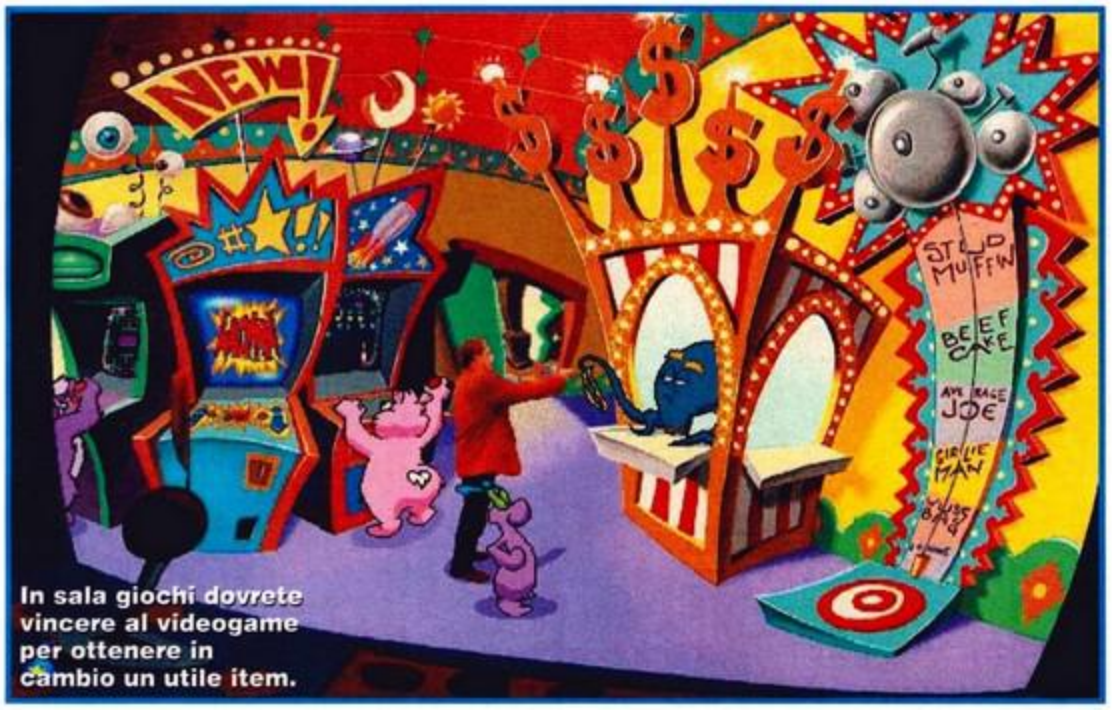
TOONSTRUCK

K viene in aiuto di voi avventurieri incalliti con la soluzione di Toonstruck, il gioco che con Christopher Lloyd (lo scienziato di "Ritorno al Futuro") e la voce di Tim Curry ha letteralmente fatto impazzire dal divertimento più di un redattore!

Dopo l'introduzione entrate nel laboratorio, porta in basso a destra, e parlate con Bricabrac che vi chiederà gli occhiali; tornate al piano superiore e interrogate il mitico Piedone chiedendogli delucidazioni riguardo gli occhiali smarriti. Vi dirà che Bricabrac li ha in tasca! Tornate dal pennuto, spiegategli dove sono le lenti e soltanto allora vi illustrerà la vostra missione e vi darà un sacco da utilizzare come contenitore (per l'inventario) ed un foglio su cui sono disegnati degli oggetti. Starà a voi ritrovare oggetti analoghi a quelli segnati che, per associazione di idee, collimino con i primi (ad esempio libro-quaderno, acqua-vino, oro-spighe ecc.). Essi serviranno a far funzionare un complicatissimo congegno elettronico. Per semplicità, elencherò qui di seguito gli oggetti disegnati e i relativi abbinamenti:

sugar - SPICE; CLOACK - dagger; STARS - stripes
heart - SOLE; BELLS - whistles; SPIT - polish
PINS - needles; NUTS - bolts; ball - CHAIN
bow - ARROW; salt - PEPPER; rock - ROLL

Lasciate il laboratorio e uscite fuori a parlare con le guardie, le quali cominceranno a ballare; fatele danzare di nuovo e rubate di soppiatto la chiave caduta. Essa apre la porta chiusa a sinistra nella Hall. In questa nuova stanza cliccate sull'amico Flux e usatelo sulla scala a pioli, in modo da farvi portare indietro un avviso; spostate il tappeto e troverete un passaggio segreto. Prendete la musicbox, esaminate la nota vicino alla scrivania e vi verrà spiegato come aprire un secondo passaggio segreto sotto il letto (la nota si riferisce alla disposizione dei cassetti nella scrivania: bisogna tenere aperti il primo e l'ultimo). Aperto questo, entrateci e utilizzate Flux sull'asse di legno del pavimento per catapultarlo fin sopra il soffitto. Tornati indietro, rimettete a posto il tappeto e tirate la corda per chiamare il Piedone Bigfoot. Gustatevi l'esilarante gag! Uscite dal castello, dirigetevi verso la città sottostante ed entrate in birreria, la porta verde a sinistra. Tentate di acchiappare il topo che scapperà sotto un congegno a martello: a questo punto è l'ora di suonare un po'! Vedendo che il topo sta deliziosamente ballando, richiamate l'attenzione di Flux e suggeritegli di azionare la trappola per topi e... BANG!... una sonora martellata stordirà il malcapitato. Raccoglietelo (che schifo!), e vi verrà dato dal proprietario un boccale, vuoto purtroppo, come ringraziamento. Notate che nel locale c'è un telefono, che al posto dei tasti numerici ha dei pulsanti colorati... strano eh? Ne riparleremo dopo! Tornate nella stanza del Piedone e prelevate il pesce e l'innaffiatoio; la porta si chiuderà, ma voi potrete mettere, come Indiana Jones insegna, il boccale al posto dell'innaffiatoio per riequilibrare il tutto e far riaprire la porta. Tornate in città, andate in basso, parlate con Fluffy Fluffy che vi chiederà dei popcorn; andate a sinistra e parlate con lo spaventapasseri, che vuole, tanto per cambiare, un nuovo vestito (mai nessuno che faccia niente per

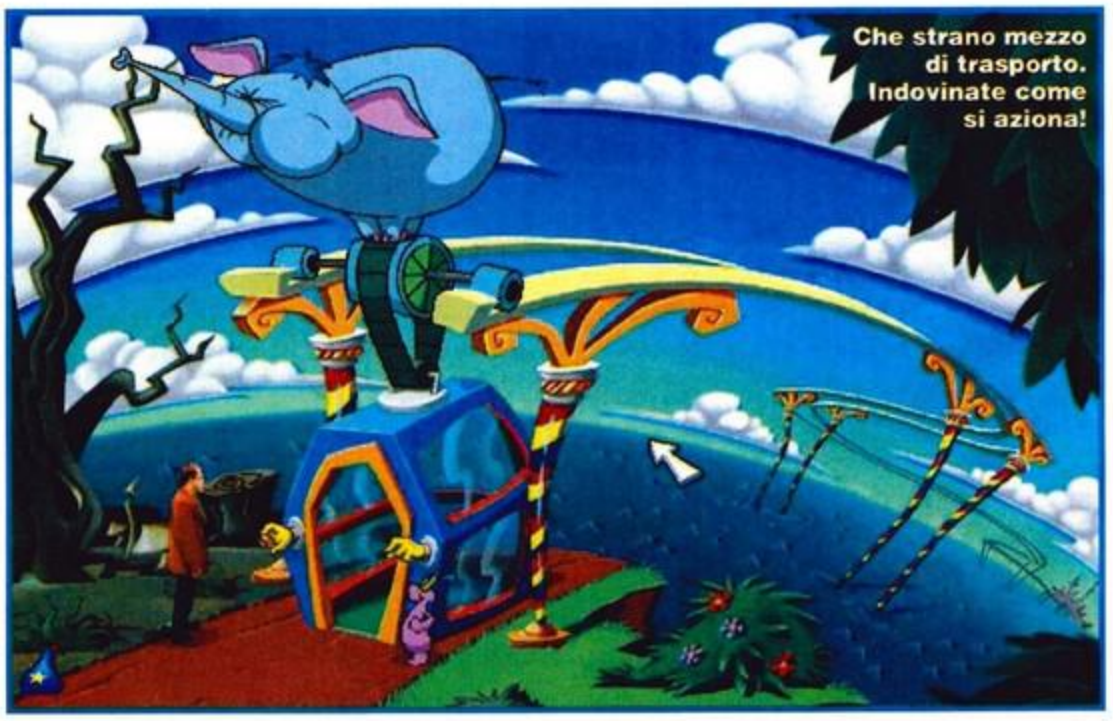


In sala giochi dovrete vincere al videogame per ottenere in cambio un utile item.

niente in questo mondo, eh?). Prendete una pannocchia, entrate nella fattoria per parlare con gli animali (suona tanto da San Francesco!) e intanto già che ci siete riempite l'innaffiatoio con il fertilizzante contenuto nel barile. Uscite, andate a sinistra e parlate con B. B. Wolf il quale vorrà del vino. Tornate indietro e dirigetevi verso lo Zanydu Shuttle. Usate il topo con la mano sulla filovia, il fertilizzante sul topo e via... verso nuove mete... chiamate Zanydu. Appena arrivati vedrete tre sentieri: imboccate quello di destra ed entrate alla Wacme (per oltrepassare la porta posizionatevi davanti ed aspettate che la lampadina posta sopra di essa si illumini); scambiate due chiacchiere con i commessi e chiedete una dimostrazione con il guantone da box... BUUM!... raccogliete le stelle che girano intorno alla testa del malcapitato ed uscite dirigendovi questa volta verso il sentiero di sinistra. Interrogate la guardia ed esaminate la nota appesa al muro... quei colori in basso non vi ricordano niente? Esatto, è proprio un numero telefonico. Tornate davanti alla Wacme e manomettete l'orologio affinché indichi le 6 (ci vorrà più di qualche tentativo per riuscirci). Fate ritorno dalla guardia e noterete che si è dileguata nel nulla; quindi entrate nella toilette ed esaminatela.
Utilizzate il telefono in birreria e formate il numero... ehm... i colori dell'avviso: blu, viola (blu e giallo insieme!), rosso, arancione (rosso e giallo), giallo, verde (blu e giallo), arancione. Rispondete alle domande che vi verranno poste; ecco ovviamente le soluzioni:

Jim's fur: blu
Fish tails on outhouse: giallo
Warps fur besides white: arancione
Guards shoulders fish colours: left-giallo, right-rosso
Woofs collar: verde
Sign for Jim's in Zanydu: blu
Sign for Wacme: rosso
Plant pots: viola
Mountains: arancione
Gym floor: rosso

L'ordine col quale verranno poste le domande cambierà di volta in volta, ma basterà rispondere con il colore adeguato per vincere una scatola di fagioli salterini (li troverete appena fuori dal locale). Adesso che avete una prova di acquisto, fate ritorno da Woof, il commesso della Wacme, e dopo avergli mostrato il magnifico premio appena vinto chiedetegli di utilizzare la Gift-o-matic. Dovrete prendere il magnete, il guanto e il martello. Con il magnete tornate alla fattoria e utilizzatelo sul cumulo di fieno a sinistra, trovando così l'ingranaggio che mancava per far funzionare la macchina del burro; utilizzatelo, prendete il burro e riempite di nuovo l'innaffiatoio con il fertilizzante, quindi andate al Jim's Gym (a Zanydu, scegliendo il sentiero di sinistra) e utilizzate il burro sul cavallo da ginnastica, in modo da chiedere a Jim una dimostrazione di abilità. Lascio a voi immaginare il risultato: cavallo da ginnastica + esibizione + burro! Usate il Pumpatron e vi sentirete più muscolosi che mai! Così adesso avete dei grossi muscoli e un grosso martello: che fare? Andate in città ed entrate in sala giochi (porta a sinistra), parlate con il cassiere e cimentatevi, utilizzando il martello, con lo strenghtometer: vincerete una bottiglia di vino. Ma non finisce qui: dovrete giocare anche al videogioco a sinistra facendo sì che, dopo aver vinto sparando a più non posso sull'avversario, possiate ritirare una catenella dal cassiere. Prima di uscire raccogliete dai resti dello strenghometer le campane. Uscite ed entrate nel negozio in alto a sinistra. Date al negoziante il burro e in cambio otterrete della pasta di pane fresco, quindi suonate il pianoforte e conservate i tasti rotti. Fate visita alla fattoria (adesso Malevolated), riempite l'innaffiatoio con il veleno dentro il barile e versatene il contenuto nella zona spinosa della schermata dove c'e' lo



scoiattolo arrabbiato sull'albero; prendete il pepe e tornate alla fattoria a fare rifornimento di veleno... potrebbe servire! Andate da B. B. Wolf, mostrategli il vino e, dopo una lunga animazione, vi ritroverete a cuocere dentro un pentolone. Il modo per liberarsi da questa situazione, diciamo incandescente, è semplice: basta saper ballare un po' di swing, ossia muoversi con rapidità a destra e a sinistra nel pentolone in modo da farlo rovesciare. Fatto questo utilizzate la pasta con lo spiedo per farne un rotolo di pane, quindi mettete la pannocchia sul fuoco per ottenere dei popcorn, prendete lo spiedo e il libro sul tavolo e uscite sani e salvi verso la città di Malevoland (sentiero in alto). Entrate nella prigione, porta in alto a destra, prendete il tampone dell'inchiostro, esaminate il quadro e risolvete il puzzle per avere in cambio... un vero buco!

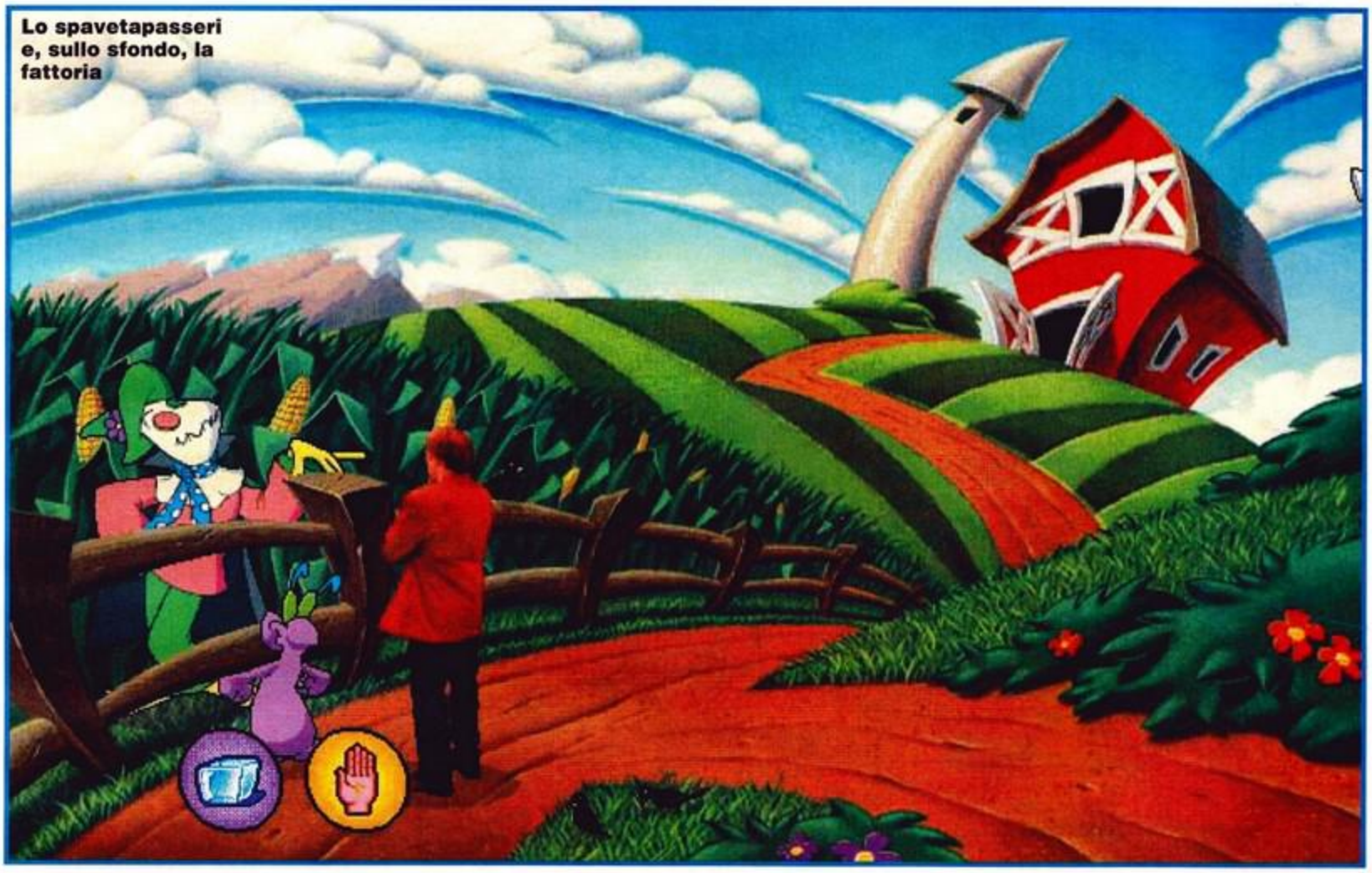
Andate nel negozio di costumi e, usando la musicbox con il tampone, timbrate l'avviso che possedete per poi darlo alla commessa e ritirare il costume per lo spaventapasseri (quello di Arlecchino); quindi scambiate il vostro libro, dopo averlo letto, con quello della donzella. Andate dallo spaventapasseri, dategli il vestito e in cambio avrete un mantello. Tornate nella città di Malevoland, e dopo aver raccolto un brandello di carne in basso a destra entrate nella porta lì vicino. Incontrerete un simpatico (?) robot: dategli il nuovo libro e raccogliete lo sturalavandini. A questo punto fate rotta su Zanydu, tornate nella toilette e usate lo sturalavandini sul water (!!?!) per poi lasciarci cadere dentro il pescione rosso: spetterà a voi avere i riflessi pronti (e tanta, tanta fortuna) per far sì che quando il pesce di color VERDE sia nell'ampolla di vetro riusciate a tirare lo sciacquone! Raccolta la sogliola, uscite e dirigetevi verso il sentiero di mezzo, inzuppate il pezzo di carne con il veleno contenuto nell'innaffiatoio e datelo all'avvoltoio, facendolo restare secco all'istante; prendetegli una piuma e raccogliete la freccia del cartello stradale. Fate una puntatina alla fattoria per dare a Marge la piuma in modo da ottenere in cambio un flacone di colla (scambio alla pari!). Tornati nella città di Malevoland, indossate il mantello per ingannare l'energumeno che sta all'ingresso della porta di sinistra; quindi, dopo aver parlato con il proprietario dell'impianto, usate la colla sulla palla da bowling dell'orso quando questi si prepara a lanciare; usate Flux come palla e preparatevi a un perfetto strike! Ritirate come premio per la vincita un trofeo di birilli dorati. Tornate indietro fino al castello dove avevate iniziato l'avventura e utilizzate lo spiedo sul buco dell'armadio centrale. Nella hall: prendete il gatto e tornate da Fluffy Fluffy per regalargli i popcorn in cambio dello zucchero filato. A questo punto avete: della colla, dei tasti di un pianoforte, un gatto, dello zucchero filato e dei piselli salterini... Non vi "salta" in mente nulla? Ok, ci penso io: utilizzate la colla con lo zucchero filato e con i tasti del pianoforte, quindi attaccateli al gatto e conditelo con i fagioli; otterrete così una perfetta femmina di castoro, compagna ideale per il castoro

sopra l'albero!. Andatelo a trovare e consegnategli il dono posizionandolo davanti la porta, quindi mandate Flux a ritirare le noci rimaste incustodite.
Ta da da da! Abbiamo tutti gli ingredienti che ci servono per far funzionare il macchinario in laboratorio: Zucchero filato, Mantello, Stella, Sogliola, Campane, Spiedo, Birilli, Nocciole, Freccia, Pepe e Rotolo di pane.
Tornate da Bricabrac, andate a destra, inserite gli oggetti al posto giusto ed il gioco e' fatto!
Vi ritroverete rinchiusi in una cella con un cinghiale col raffreddore da fieno come guardia; parlategli e quando si gira sollevate lo zerbino e raccogliete il cristallo (se non ci riuscite subito riprovate più volte finchè si distrae). Prendete anche lo zerbino e sbattetelo contro la cella per far alzare un polverone tale da costringere la guardia, colta da allergia, a fuggire in ritirata. Raccogliete la chiave sul muro, aprite la cella e sarete liberi; quindi andate a destra e parlate con la gazza che vi darà una dritta per un enigma successivo. Cliccate sul clown e vi ritroverete a cimentarvi con un vecchio quanto ormai noto gioco d'altri tempi (ricordate Simon?): nessun problema, basta prendere carta e penna e trascrivere, per poi ripeterle, tutte le mosse del clown. Risolto il quiz andate a destra e parlate con il clown in carne e ossa; non c'è nient'altro che possiate fare qui. Tornate indietro, salite le scale, girate a destra ed esaminate la libreria: questo è l'enigma di cui parlava la gazza. Estraete in ordine i seguenti libri (R=rosso, B=blu): B1, R1, R3, B2, B3, R4, R2, B4. Attraversate il passaggio che si aprirà e usate la musicbox su voi stessi per far addormentare la guardia; esaminate il monitor e tutti i suoi canali cambiandoli con il sintonizzatore, quindi lasciate il canale che mostra l'armatura da cavaliere e usate il magnete sulla lastra d'acciaio nel soffitto: il monitor vi indicherà i passi da far fare all'armatura per far sì che, seguendo il percorso delle mattonelle rialzate, la grata si alzi. Andate a questo punto al secondo piano e raccogliete dentro la testa del gargoyle di sinistra il secondo cristallo (un terzo è nascosto anche in quella di destra, ma non è ancora possibile estrarlo). Tornate giù nel dungeon, andate in alto rispetto alla cella in cui eravate inizialmente imprigionati ed entrerete nella stanza del clima, che permette di fare letteralmente il bello e il brutto tempo in tutto il castello. Premete il bottone ed entrate nel condotto di areazione, usate il costume da mosca per arrampicarvi e sarete arrivati nel bagno! Dopo aver aperto il rubinetto e messo il tappo al lavandino per far fuoriuscire acqua in abbondanza, prendete il cloroformio dal mobiletto delle medicine e riempite l'innaffiatoio con dell'acqua. Tornate giù, andate dal clown e aspettate finchè si toglie il naso di plastica, quindi raccoglietelo e intingetelo ben benino di cloroformio. Risultato: un clown anestetizzato! Impossessatevi dello spillone, del palloncino e gonfiate quest'ultimo insieme al guanto con la bombola. Fate rotta verso la stanza del clima e regolate il macchinario, utilizzando lo spillone come leva, su un clima "freddo" (anzi "polare"), quindi tornate attraverso il condotto dell'aria nel bagno e, aperta la porta a destra, richiamate l'attenzione delle guardie, le quali, grazie al ghiaccio sul pavimento, faranno una brutta fine.
Successivamente, uscite dalla porta e schiacciate il corno sulla testa del gargoyle di sinistra, che come d'incanto ricomparirà in quello di destra. Tornate giù e cambiate il clima in "caldo" (leggi "torrido"), in modo da vedere il pesce saltare fuori dalla boccia di vetro per l'afa. Non vi resta che riportare il clima alla normalità e

correre verso la boccia per rubare al pesce, ancora fuori, il suo tesoro prima che "rientri". Guardate dentro il forziere appena recuperato e troverete una chiave. Tornate al secondo piano e soltanto adesso cliccate sulla testa del gargoyle di destra per recuperare un altro cristallo (e sono tre!). Andate nella stanza dell'armatura e dirigetevi verso l'armeria, dove troverete tre guardie intente a giocare a carte. Utilizzate lo spillone sulla panca per liberare il ranocchio, dal quale avrete in cambio il quarto cristallo, quindi infilatevi dentro la panca stessa e, fermandovi quando necessario per non destare alcun sospetto nelle guardie, dirigetevi verso la dinamite e raccoglietene

qualche candelotto. Fatto questo tornate al primo piano ed entrate in cucina; usando l'innaffiatoio pieno d'acqua sul robot lo farete arrugginire, quindi raccogliete un tacchino e dopo averci infilato dentro della dinamite utilizzatelo come bomba calorica; aperta la caldaia e acceso il candelotto, speditelo con l'ascensore delle cibarie al piano superiore, quello degli alligatori, i quali in breve tempo si trasformeranno in borse, scarpe e cinture!
Salite adesso fino alla sala da biliardo e raccogliete la stecca lasciata in eredità dagli alligatori; quindi tornate nella stanza dell'armatura e prendete in prestito il guanto ferrato. Andate al terzo piano e utilizzate la chiave del forziere per aprire la porta chiusa. Entrate e cliccate sugli occhiali da sole sopra la libreria, quindi nell'ordine: tirate la leva , cliccate sulla sedia, tentate per la seconda volta di raccogliere gli occhiali adesso finiti sul naso dell'alce a sinistra, indossate il costume da mosca per ingannare la pianta carnivora e per finire rompete il vaso con il martello in vostro possesso. Tutto questo per avere un misero paio di occhiali da sole!
Abbiamo quasi finito. Andate all'utimo piano, usate il guanto ferrato con la stecca da biliardo e premete il bottone dietro la grata, entrate e dirigetevi direttamente alla porta di sinistra, dove, dopo aver inalato un po' di elio dal palloncino, risponderete con voce squillante di essere "Lugnut". Entrate nella nuova stanza e indossate gli occhiali da sole per un incontro... ipnotizzante.
Parlate con la fattucchiera, cliccate su di lei, quindi sull'uscita dalla stanza, facendo in modo che vi segua.
Convincetela a utilizzare la sua mano come chiave identificativa per aprire la porta a destra, quindi cliccate ancora su di lei e sullo scanner.
Entrate e andate al pannello centrale di controllo, utilizzate il pannello sotto il monitor, e successivamente inserite i quattro cristalli trovati nel seguente ordine:
BLU, VERDE, ROSSO (se un cristallo è inserito correttamente lo si vedrà lampeggiare), GIALLO
Tirate la leva centrale, prendete il dispositivo warp e per finire cliccate sul monitor vicino alla porta a sinistra: settate le opzioni su:
ON, OPEN, OPEN, DEACTIVATED, che si ottengono posizionando gli interruttori rispettivamente:
GIU', SU, SU, GIU' e andate a sinistra, cliccate sul malevolator e... anche questa volta è fatta: godetevi la sequenza finale!

Danilo Cappello



Lo spavetapasseri e, sullo sfondo, la fattoria

NOTA:

Durante l'avventura potrà capitarvi di essere imprigionati da alcune guardie appartenenti alla fazione di Malevoland. Per uscire indenni dalla cella basterà girare intorno finchè non verrete caricati elettrostaticamente dal tappeto, quindi scaricate la corrente sul congegno inserito nella porta, in modo da fare abbassare la pena da scontare!
Non dimenticate, dopo essere usciti, di ritirare il vostro prezioso sacco dell'inventario, che sarà contenuto nella cassaforte a muro (per aprirla dovrete risolvere il puzzle dell' "immagine scomposta").

Rock Online Italia - Microsoft Internet Explorer

File Modifica Visualizza Vai Preferiti ?

Indietro Avanti Termina Aggiorna Pagina iniziale Cerca Preferiti Stampa Carattere

Indirizzo http://www.rockol.it/ Collegame

www.rockol.it

Enter

Rock Online Italia
(il sito musicale italiano)

Avvio 14.26

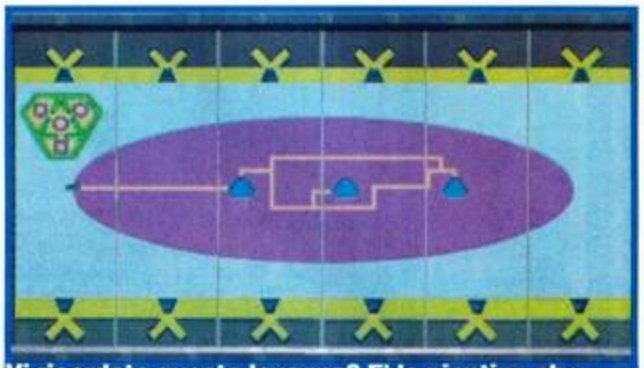
SECONDA PARTE

RAMA

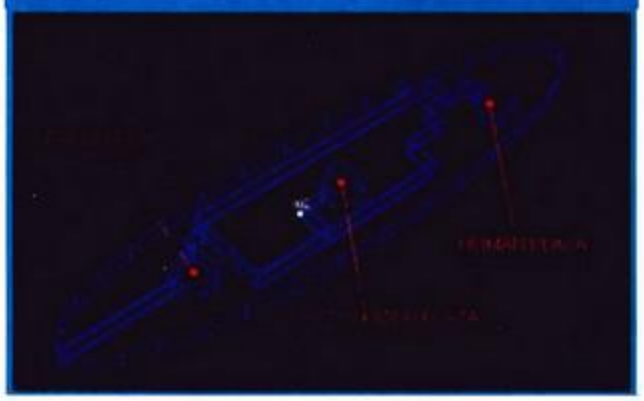
Eccoci alla seconda puntata della soluzione di Rama, l'avventura più complessa che ci sia mai capitato di affrontare. Mano al mouse e... alla calcolatrice!

Prima di concludere vi ricordo alcune abbreviazioni che ci permetteranno di risparmiare tempo e spazio in futuro: A = Avanti; Sx = girare a Sinistra; Dx = girare a Destra; I = tornare Indietro; S = andare Su; G = andare Giù; C = Clickare; NB = Nota Bene. Ricordandovi infine che la maggior parte delle animazioni possono essere salvate pigiando il tasto <Esc>, non mi resta che augurarvi buon divertimento, usando il meno possibile questa guida.

Nicole ci lascia all'entrata, per aprire la porta serve la placca triangolare. A, c'è un datacube sulla destra, A, A, A, guardate in su, si vede il mare cilindrico. Dare un'occhiata alla cartina del vostro computer da polso sarà utile per l'orientamento futuro. Ci sono molte cose da trovare per le strade, l'ubicazione di questi manufatti sembrano essere randomizzate per ciascuna delle partite. La pianta principale dell'edificio corrisponde a quella trovata sulla lavagna con le tre piazze: da sinistra a destra la Octospider Plaza, la Raman Plaza e la Human Plaza. Raman Plaza: guardando il Tetraedro centrale con le due statue Dx, Dx, A, A, Sx, A, C sul pannello di controllo. Mettere la placca nera nella scanalatura al centro. Con le frecce a sinistra si muove il braccio del macchinario in corrispondenza delle cinque luci rosse. Questo è una specie di registratore per chiavi sonore per aprire le porte del labirinto. Portate la puntina gialla tutta a destra e rimuovete la placca. Tornate al Tetraedro, Sx A, Dx, Dx, A, A, nell'interno del labirinto Puck vi segnala dei diapason sul pavimento. Girate sino a trovare almeno il Rosso e il Blu (si vedono i colori premendo il bottone sul manico) poi raggiungete la Octospider Plaza (è quella colorata). Guardando la cupola azzurra A Dx, A, A, Sx prendete la gemma verde/verde sul terreno a destra. Dx, Dx A, prendete il filtro blu. Sx, Sx, A, Sx, A, A, Dx, A, A, Sx, A, prendete la telecamera di Takagishi, esaminatela, fatela girare e togliete il datacube dal manico. Guardatelo con il vostro computer da polso. All'estrema destra della piantina (mappa nel computer da polso) c'è la Human Plaza. Dal suo ingresso Dx, A, A, si vede una porta con un baratro e due binari. La mappa del computer indica un'altra via: Sx, Sx, A, A, Dx, A, Dx, A, prendete la gemma giallo/blu, Sx, Sx, A, Dx, Dx, A, A, Dx, gemma rosso/verde, Dx, A, A, Dx, Dx, A, Dx, zoom sul grande diapason verde.

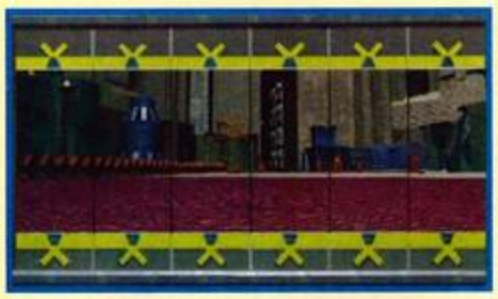


Vi ricordate questa lavagna? E' la piantina che vedete sul vostro computer da polso!



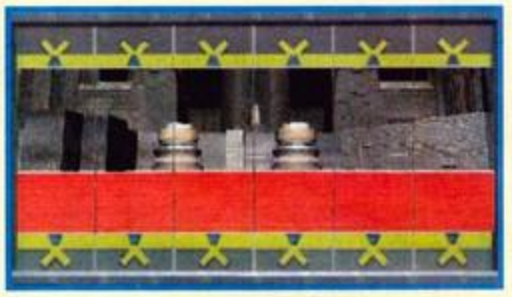
Mettete il diapason blu (quello che sul manico ha una sola tacca rossa) e giratevi a sinistra per vedere cosa fa il biot/mantide. Mettete sulla vostra pila il filtro blu e seguitelo, A, C sul pannello e poi sul pulsante rosso: l'ascensore orizzontale ci porta alla prima fermata. A, A, Dx, ci sono tre monitor. Zoomando sui tre disegni si vedono una foca, un'aquila e del plancton. Bisogna mettere le varie forme di vita che incontreremo in "ordine evolutivo". L'ordine di immagini nella fila superiore di monitor è: Plancton, Formica, Lumaca, Rana, Gatto, Aquila, Foca, Vacca, Elefante. Poi si può tornare alla porta che prima non si è aperta e si trova un altro sedile. Ancora il pulsante rosso, uscite e schiacciate il pulsante giallo che alza il ponte sul baratro. Tornate all'ingresso della Octospider Plaza (guardando la cupola celeste) Sx, A, Sx pietra gialla-viola, girando su voi stessi A, Dx si vede un'apertura. Entrate e scoprite

Si scende alla ricerca della bomba. L'entrata è nell'Octospider Plaza. Fate attenzione, ci sono molti indizi ed è facile perdersi



La Raman Plaza, la prima che incontrate. Sullo sfondo l'entrata del labirinto.

L'Octospider Plaza, riconoscibile dalla cupola dorata. Sullo sfondo l'entrata del labirinto

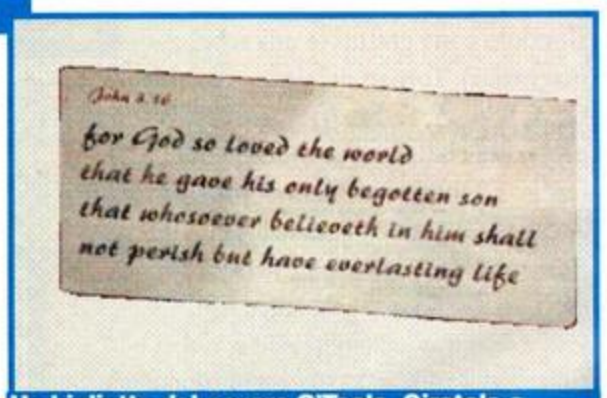


Una veduta della Human Plaza

nove altari colorati che hanno altrettanti indizi. Per aprire le serrature occorrono le pietre. Alcuni oggetti sono inutili. NB da prendere: con la gemma verde/verde una foto di O'Toole e sua moglie, dietro c'è un numero di codice - per me 22 - che varia di gioco in gioco; con la gemma giallo/blu la gemma rossa/gialla; servirebbe una gemma giallo/arancione per liberare il prisma intrappolato: non la troverete mai, perciò usate la luce senza filtri della vostra pila. Se non scatta subito, ruotate il prisma tramite i piccoli specchi sino a quando non emetterà il giusto fascio di luce colorata. Preso il prisma I, Dx, Dx, Dx, A, Sx, A, Sx, A, Dx, A e vi trovate al monolite. Mettete il prisma nel buco triangolare della piccola placca, illuminatelo con la pila e si aprirà la porta. Entrate, nuovo quesito con i colori (quiz 9): miscelando i tre colori primari (ciano, magenta, giallo) con le tre leve di sinistra dovete riprodurre i colori indicati. La leva di destra seleziona le posizioni dei tre colori. Si sente aprire una porta. Uscite dal monolite. A, A, A, A, Dx, A, Sx, c'è una porta chiusa. La serratura a sinistra richiede due placche: sotto ci va la stella a otto punte gialla, qui ci tornerete dopo. Tornati alla Raman Plaza e guardando il Tetraedro andate Dx, A, A sino alla colonna dorata. Dx, A, Dx, C sul pannello blu, inserite il diapason rosso (quello con quattro tacche rosse sul manico) sino a che la rampa non si trova davanti alla porta aperta. Salite e troverete una stanza con un pistone di ricambio, prendetelo. Guardate dalla finestra, vedrete una piattaforma con qualcosa fuori posto. Scendete, avvicinatevi alla colonna e ispezionate il basamento. Prendete il pistone, mettetelo sotto la colonna, azionatelo e fatela cadere. Salite su questa specie di scala e prendete la poltroncina staccata. Scendete e tornate al Tetraedro. Qui appoggiate la sedia e riuscite a salire alla maniglia che ne apre la porta. Dentro c'è una ruota con 8 simboli, selezionate l'uovo. Uscite, mettete al collo dell'Avian la collana rossa e trovate il dipinto che raffigura l'uovo (che poi si rivela essere un melone...), a un certo punto arriva l'uccello. Seguitelo nel pozzo, ricordandovi che: al primo livello, per ora inaccessibile, c'è la stanza del Controllo. Al secondo livello, entrando, ci troviamo davanti a un Avian con uno strano meccanismo: ci offre un melone. Tagliato col coltello multiuso e mangiato col cucchiaio fa vedere ultravioletto. L'uscita è

Il povero Takagishi modello 'frozen'

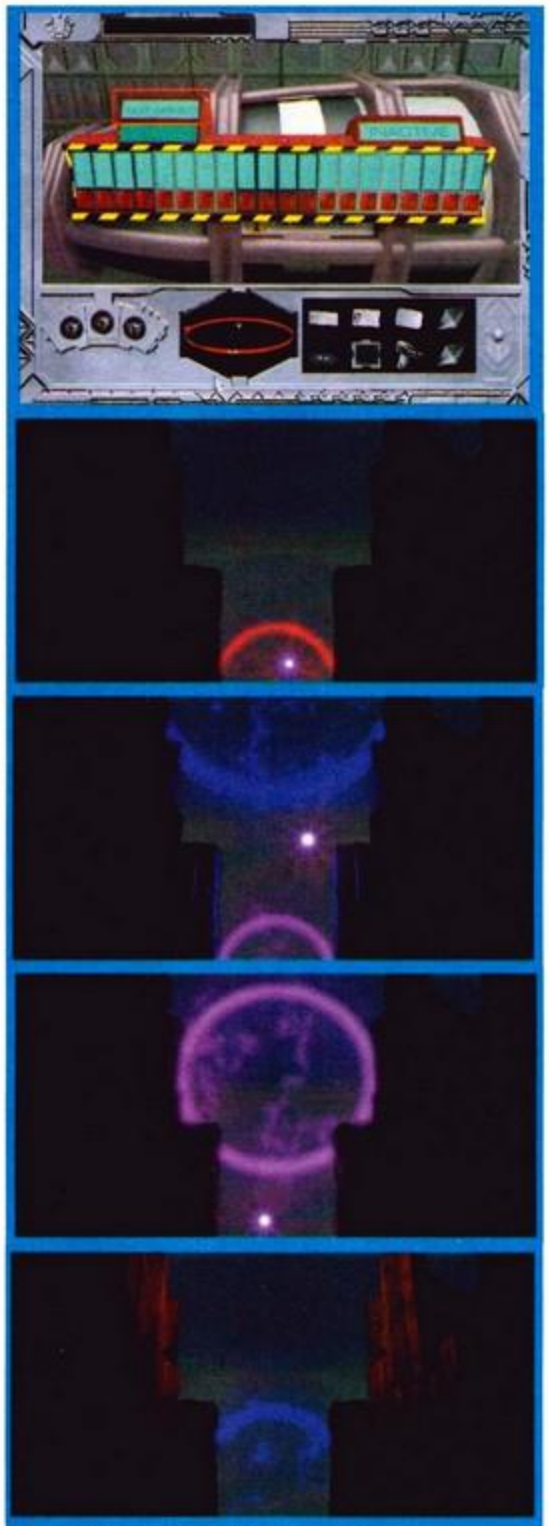
bloccata, dovete offrire mezzo melone all'Avian che ve lo ha dato: si sposterà verso la fine della passerella. Prendete un paio di frutti e tagliateli (perché vi serviranno più tardi), quindi seguitelo sino all'ascensore. Arrivati al cospetto del Triumvirato degli Avian prendete il traduttore numerico che vi dà quello di destra, Sx, Sx e scendete. Dx, Dx, A, A, A, G, A, S, Sx, A (siamo al livello 3). Dopo la scena A, Sx, A, prendete la lampada a destra, Dx, A, A; A; Dx, Dx incontriamo un Avian verde, Sx, Sx, S e vediamo dove va l'avian. G, Dx, C sul costume giallo e nero dell'octospider si prende una piramide. Dx, A, A, A, Sx, A (a destra dello schermo), Dx, A, A, Dx, Click sul meccanismo. Mettete l'olio della lampada spenta sulla ruota verde, poi azionatela e fate salire il ponte. Sx, A, Sx, G, A, S, Sx, A, Sx: siete nel corridoio meridionale su livello 4. Guardate la stanza. Girando ci vedete sullo stipite i numeri Raman che si traducono con 11, 8, 3. Sx, A, A, Sx, A, Sx, A siete davanti a un dipinto murale. Mangiate mezzo melone e potrete decifrare le cifre dal Raman: 6, 9, 8. Mettete via il mezzo melone avanzato, Dx, A, Dx, A, DX,. A, mangiando l'altra metà melone si evidenzia il settore di destra. Le sequenze sono: Raman: 27, 4, 49, 57, 9, 32; Terrestre: 60, 4, 8, 14, 9, 17, Octospider: 27, 4, 18, 22, 23, 3. Ora Dx, A, Sx, Sx, Sx, A, A, A, S, A, G, A, Dx, S, A, A, G, Sx, A, siete davanti alla porta chiusa del primo livello. Il codice sopra lo stipite mostra i numeri 7, 2, 15. A, usate il traduttore Avian (ma ricordate che il primo tasto a sinistra della fila in alto è 0, quindi i tre tasti da premere sono: 7 = primo tasto da destra della fila in alto, 2 = terzo tasto da sinistra della fila in alto, 15 = primo tasto da destra della fila in basso). Si apre una porta: A, A, C due volte sulla manopola rossa a sinistra. Usando la tastiera a destra immettete il codice 11, 8, 3 (NB: se avete preso nota accuratamente dei segni del codice numerico Raman vi accorgerete che il primo tasto in alto a sinistra = 1). Muovete la manopola blu in



Un biglietto del povero O'Toole. Giratelo e otterrete un indizio importante

basso sino a quando vedrete entrambe le scale sul monitor. Dx, A, riutilizzate il traduttore che gracchia con codice 7, 2, 15. A, A, G, A, A, S, A, Sx, S, A, G, Sx, A, DX, A, A, Sx, A, S. Siamo nel corridoio meridionale del livello 2. Afferrate le sbarre in alto e arrivate vicini al soffitto. Sx, prendete il cavo, Sx, Sx, con le sbarre si torna giù. A, A, A, A, G, A, A, S, Sx, A, A, A, Dx, A, A (sulle scale), A, Dx, siamo sul podio nell'aula scolastica del corridoio meridionale sul livello 4. Attaccate la corda con il rampino alla maniglia a sinistra dell'ascensore e scendete. A, Dx, A, A, Sx, prendete la ciotola. A, A, A, A, Sx, A, A, Sx, NON clickate sulla mano nella piscina: è riempita di liquido caustico (chi tocca muore). Usate la ciotola e prendete del liquido. A, Sx, A, usate il liquido sull'incrostazione che tiene bloccata la leva. Tirate giù la leva, C sul cursore centrale sino a portare la freccia verso destra. Alzando la leva a sinistra e C sul pulsante rosso al centro si prosciuga la piscina di sinistra. I, Sx, Sx, A, Dx, A, Dx, è possibile prendere la piccola piramide bianca. I, Dx, A, A, A, A, Dx. Usate la corda per arrampicarvi. Dx, A (verso le scale), A, Dx, A, Sx, Sx, A, A, A, S, A, A, G, Sx, A, Dx, A, Sx, A, Sx, Sx, usate le due piramidi per far illuminare le immagini. Si apre uno scompartimento segreto e prendete il ciondolo con i graffiti (è una scheda magnetica). Tornati nel pozzo centrale G, A, S, A, A, G, Sx, A, A, siamo davanti a una porta chiusa nel corridoio nord del livello 1. Di nuovo usiamo il traduttore Avian (7, 2, 15), A. Il pannello di numeri Raman sulla destra indica 9, 14, 7. Entrate sulla destra, G, usate il codice sul traduttore Raman (secondo tasto da sinistra della fila in basso, penultimo della stessa fila, terzo da sinistra della fila in alto). S, Sx, A, inserite la scheda magnetica nella fessura a destra per attivare il controllo. Digitate il codice 6, 9, 8 (e no, non ve lo spiego più!), giratevi, tornate all'ascensore (si attiva con il codice 9, 14, 7), ritornate alla porta (7, 2, 15) quindi avanti sino al cavedio centrale e uscite (S). Incontrate Wakefield che vi informa del countdown delle tre bombe nucleari. Avete solo 6 ore di tempo per fermare le bombe. Vi lascia il suo animatrone Falstaff: da questo momento il tempo passa molto velocemente (camminando attraverso un sentiero tortuoso perderete più tempo): potrete controllare quanto manca alla deflagrazione con il computer da polso. SALVATE QUI in due punti diversi: il Salvataggio di Sicurezza e il secondo che utilizzerete per giocare normalmente (che comunque va salvato abbastanza spesso) per muovervi: se esplode tutto potrete ricominciare dal Salvataggio di Sicurezza. A, Dx, A, A, Sx, Sx, A, siete davanti al Tetraedro. Dx, A, Dx, Dx, A, A, A, siete nel labirinto. Dirigetevi all'Octospider Plaza (Dx, A, A, Dx, A, A, Sx, A, A; Sx, A, Dx, A), da qui tornate al punto in cui avete incastrato nel muro la stella a otto punte: A, Sx, A, A, A; Dx, A; Sx. Incastrate la piramide con il cordino nella scanalatura a triangolo (quella trovata sul costume dell'Octospider). I, A, A, A, Dx, A (scendendo), A, Sx, A (sempre scendendo), A, sentite una voce, A Dx, Dx, Dx, A, A, A, A, vedete due Octospider che entrano e chiudono la porta. A, zoom sulla porta e altro zoom sulla placca colorata al centro: non avete quella pietra. Puck vi fa notare che dietro la porta c'è qualcosa per terra ma che non ci arrivate. Mandateci Falstaff, vi riporta una gemma blu/arancione. I, Dx, A, Dx, dall'uniforme a terra (della Sabatini) prendete i tre datacube e guardateli. I, Sx, Sx, sulla sinistra c'è un gruppo di quattro pedali bianchi, premete il terzo da sinistra. Sx, Sx, zoom sul pannello, mettete la gemma viola/gialla nella chiave. Prendete tutte le gemme (in particolare quella in basso, rosso/arancione), I, Sx, A, A, aprite la porta con il gioiello blu/arancio. A, A, guardate in su. Siamo di fronte al Quiz 10: dato che il puzzle è ri-randomizzato, ogni volta che si sale sulla piattaforma dovrete seguire queste istruzioni. Il meccanismo lavora come un orologio a base 8. Osservando la posizione dei numeri da 0 a 7, il bianco è spostato dalla posizione originale (le tre tacche rosse a destra), in senso orario. Per ogni scatto fatto dal quadrato bianco dell'anello interno contate 8 e per ogni scatto nell'orologio esterno contate 1. Il totale è un numero che andrà usato in un meccanismo che troverete dopo. Per esempio: se il quadrato interno è sulle ore 6 (spostamento di 2) e il quadrato esterno è alle 9 (spostamento di 4), il numero chiave è 20 (dato da 2 x 8 + 4 x 1). Se i quadrati bianchi non si muovono dalla tacca a destra, contateli 0. Sx, Sx, A, usate la gemma giallo/rosso per aprire la porta. A, A, A, A, A, A, Dx, zoom sul meccanismo. C sul bottone grigiastro, accendete tante barre rosse quante corrispondono al numero che avete trovato. Riclickate sul bottone grigio, appare un cerchio nero a sinistra della copia del diagramma che avete visto sul soffitto. I, Sx, usate sulla serratura della porta la gemma verde/rosso, A, A, Sx, A, si vedono degli spuntoni che vi permettono di andare G, A, A, A, Dx. Ora siete nel livello più basso della tana degli Octospider. Zoom sulla mappa davanti a voi, C sul bottone blu per attivare una porta al livello superiore; i

La pedana viola è a pressione: ogni volta che la calpestate il puzzle sul soffitto cambia. Il numero ottenuto con l'apposita formula va poi digitato nell'apposito meccanismo a tacche rosse.



Se avete fatto tutto nella maniera corretta avete salvato Rama! Godetevi lo spettacolo...

triangoli colorati cominciano a lampeggiare. Siete nuovamente in piedi su una piattaforma a pressione: I, S, guardate la figura e decodificate il numero come prima. G, Dx, A, A; A, usate l'apparecchiatura col nuovo numero. I, Sx, A, Dx: a terra si vede il crocifisso di O'Toole! S, A, Dx, andate avanti verso sinistra sino alla porta con la chiave lilla/blu. Apritela, A, Dx, A, siete nella sala dei trofei dell'Octospider. Guardandovi attorno vedrete Takagishi, un Avian, una ruota di commutazione; C su quegli strani occhi gialli, vedrete un po' di cose interessanti. Andate verso la porta chiusa e apritela con la gemma rosso/arancione. Entrate e osservate il piovrone. Quando segna 7 sulla sua lavagna C sull'angolo in alto a sinistra della torre dei colori sino a vedere il colore corrispondente al 7, secondo dal basso. Vi consegna un bigliettino di O'Toole dietro al quale c'è parte del codice di disarmo delle bombe. Prima di uscire prendete la tessera dei numeri preferiti da O'Toole dalla cima della colonnina dei colori e il cibo (?!) dalla ciotola. Sx, Sx, A, A, A, Sx, A, A, Dx, A, G, A, A, A, A, Sx, A, mettete nel tubo il cibo e Falstaff, poi prendete il cibo e C il bottone bianco. Quando vi fermate A, osservate il tentacolone che ruba il cibo al piccolo Octospider, Sx, prendete il laser verde dal muro, I, Dx, mettete il grumo nella 'scodella' vuota. Quando l'Octospider ritorna, Dx e prendete la carta di identità di O'Toole, con i numeri del codice segnati in rosso. I, Dx, tornate nel tubo, C sul bottone bianco, A, Dx, A, A, la sciarpa della Sabatini è legata in una cabina simile a quella dove è entrato Falstaff. Uscite da questa stanza passando sotto l'arco: siete nuovamente su una piattaforma; alzate lo sguardo e decodificate il numero come al solito. Tornate al meccanismo, digitate il numero, salite, quindi tornate attraverso il tunnel di destra alla piazza principale e da lì all'Octospider Plaza attraverso la rampa. Una volta usciti fiondatevi verso la Human Plaza (mancano circa 2 ore e 40...). Dx, A, A, A, sino alla porta (dove c'era il baratro). Zoom sul pannello esagonale: mettete nelle tacche la seconda piramide e la placca con la forma umana, I, A, A. La ruota ha i tre sistemi di numerazione: fate in modo che tutti e tre segnino il 9 a destra, cliccando rispettivamente negli anelli interno, medio e esterno 3, 1, e 4 volte si trova la bomba. A, Sx, A, Dx, usate il laser che Falfstaff vi ha recuperato per attivare il biot che blocca il ragnazzo (come avete fatto un po' di tempo fa, ricordate?). Dx, A, Sx, A, zoom sul pannello della bomba. La sequenza per disarmarla consiste in cinque serie di quattro numeri. Ogni volta che giocate (per lo meno dall'uscita del nido degli Avian in poi) è ri-randomizzata. Dalla comunicazione di Heilmann a Yamanaka e Tabori, si intuisce che il codice è composto da cinque dei numeri sulla tabella di O'Toole. Ciascuno dei quaranta numeri sulla tabella contiene quattro cifre. Gli oggetti di O'Toole hanno dei numeri segnati: la foto dell'anniversario (per me era il 22), il giorno e il mese della sua carta di identità (per me il 29 di marzo) quindi il 22° numero della sua tabella (= 0503), il 29°(= 0853) e il 3° (= 0047). Guardando dietro il bigliettino del catechismo di O'Toole si vede che la prima serie è il 15° della sua tabella, (=0251), mentre l'ultima è il 33° (=1097). Abbiamo i cinque codici. Come posizionarli? A caso aspettando lo scoppio o mettendoci un po' di logica. Conosciamo il primo; conosciamo perché sono scritte le ultime due cifre del secondo numero (per me 4 e 7) e le prime due cifre della terza serie, (per me 0 e 5 indicano il numero 0503); sappiamo quale codice va all'ultimo posto, il quarto non può che essere quello che rimane, quindi (nel mio caso): 0251 - 0047 - 0503 - 0853 - 1097. Una volta inseriti tutti i numeri premete il bottone giallo INPUT (dopo tre errori scoppia!). Se la disarmate sentite una colonna sonora 'da vincitori'. I, ascoltate il messaggio di Nicole, Dx, Dx, A, A, A, A, e godetevi lo spettacolo! NB: se salvate appena prima di dare il codice corretto potete anche divertirvi a sbagliare e gustare il panico degli ultimi 15 secondi prima di esplodere. In entrambi i casi, Arthur C. Clarke verrà a trovarvi per introdurre il seguito di Rama...

Luca Fassina

Il creatore con i suoi pargoli vi saluta e vi dà appuntamento alla prossima avventura di Rama.

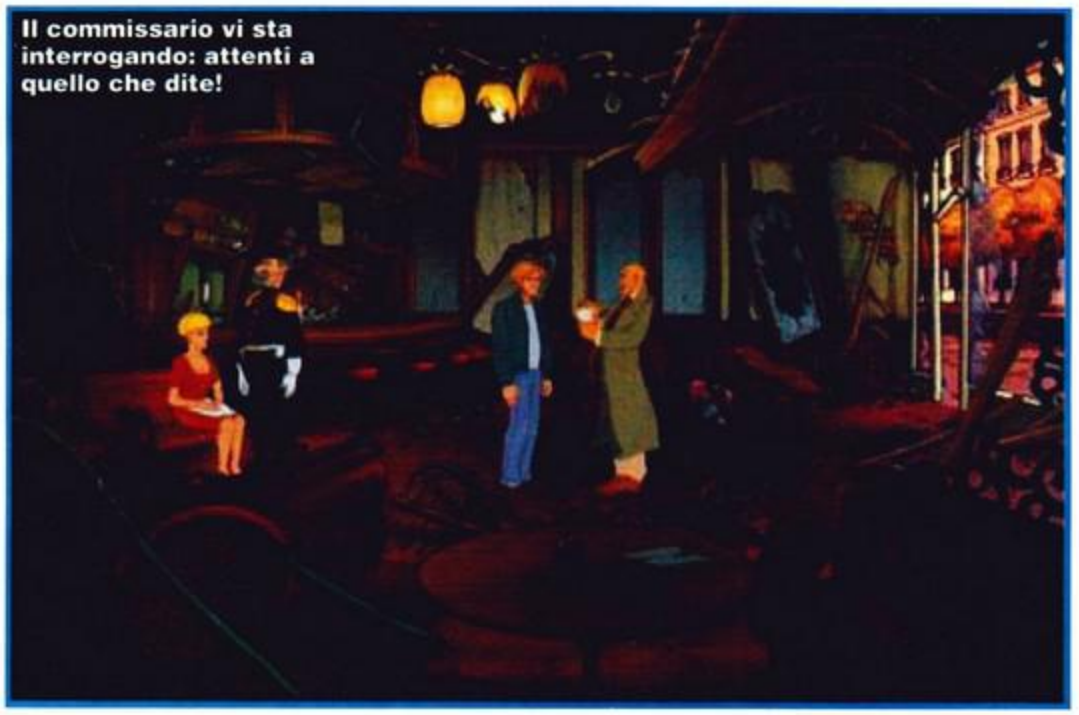
PRIMA PARTE

BROKEN SWORD

The shadow of the templars

Ringraziamo i due lettori che ci hanno inviato la soluzione di questa stupenda avventura. Vi auguriamo un buon viaggio nel mondo di Broken Sword!

Dopo aver assistito alla sequenza introduttiva vi troverete coinvolti in una potente esplosione, dalla quale vi salverete miracolosamente; dopo esservi ripresi, raccogliete il giornale vicino al lampione ed esaminatelo. Dirigetevi ora verso la tenda bianca a sinistra dello schermo: sarete fermati da un gendarme e dal suo superiore, l'ispettore Rosso, che vi ricondurranno sul luogo dell'esplosione e inizieranno a interrogarvi. Rispondete come meglio credete e successivamente l'ispettore Rosso vi darà il suo biglietto da visita. Appena verrete rilasciato uscite dal bistrot e parlate con la ragazza vicino al lampione. Dopo il dialogo automatico, rispondete con le seguenti figure: PAGLIACCIO-UOMO CON CAPPELLO-PAGLIACCIO, vi darà il suo numero di telefono. Ridirigetevi ancora verso la tenda, parlate all'operaio che sta scavando e dategli il giornale; dopo averlo letto e fatto i suoi commenti se ne andrà a fare una puntatina ai cavalli, dandovi così il tempo necessario per raccogliere la chiave dei tombini, che si trova nella cassetta degli attrezzi dentro la tenda. Ritornate sulla scena dell'esplosione e dirigetevi verso il portone ad arco a destra dello schermo. Usate la chiave dei tombini sul coperchio a sinistra e accederete alle fogne di Parigi. Raccogliete il naso rosso, e più avanti il lembo di giacca verde e il fazzoletto sporco di cerone. Uscite dalla fognatura e vi troverete a tu per tu con il proprietario della casa nella quale siete finiti. Dopo la breve diffidenza iniziale, mostrategli il biglietto da visita avuto da Rosso e sarete scambiati per un investigatore. Poi mostrate in sequenza i seguenti argomenti: PAGLIACCIO-

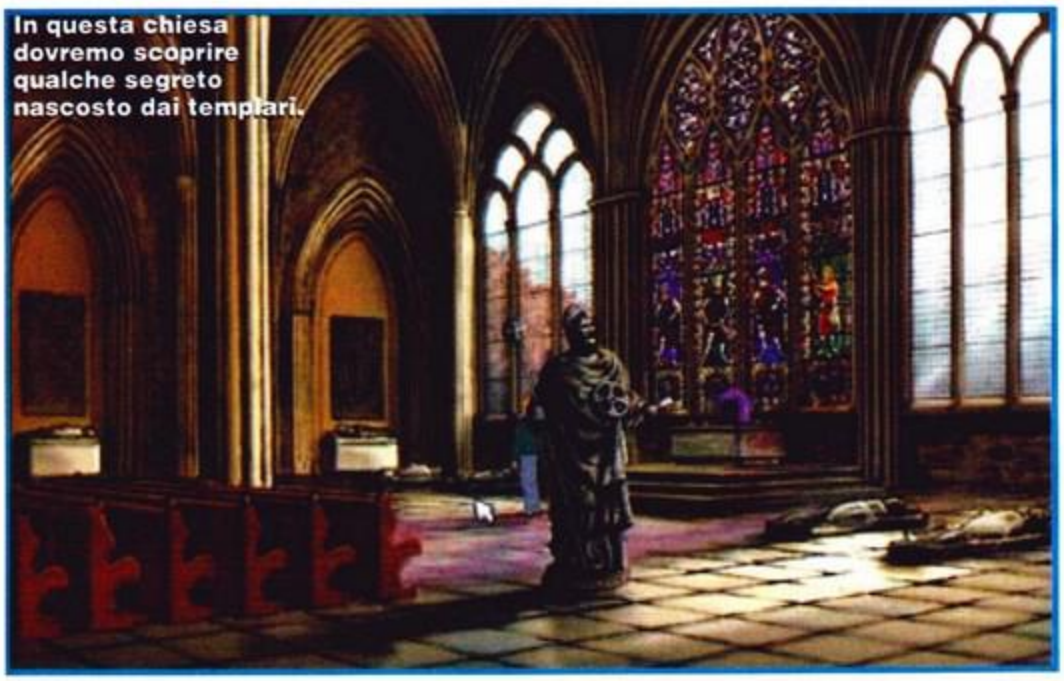


Il commissario vi sta interrogando: attenti a quello che dite!

PEZZO DI STOFFA VERDE-GIACCA VERDE FINO AD ESAURI-MENTO e otterrete il numero di telefono del sarto che ha confezionato la giacca: il Sig. TODRYCK. Il vecchio vi farà uscire dal portone e vi troverete a destra dello scavo. Usate il telefono posato per terra, vicino allo scavo, e chiamate NICO, la giornalista che avete incontrato fuori dal bistrot, chiedendogli il suo indirizzo: RUE JARRY. Uscite a destra dello schermo e vi troverete sulla cartina di Parigi. Recatevi a Rue Jarry e una volta giunti fuori dal palazzo ove abita Nico, parlate con la fioraia di Nico che vi svelerà il trucchetto per aprire il portone del palazzo. Ora potete salire nell'appartamento di Nico. Una volta entrati mostratele il pezzo di stoffa verde; dopo le considerazioni del caso, la ragazza vi darà una foto. Mostrate ora il naso rosso a Nico e otterrete l'indirizzo del negozio che lo ha venduto, che si chiama LA RISEE' DU MONDE. Lasciate Nico e recatevi là: parlate al commesso proponendo i seguenti argomenti: FOTO-FAZZOLETTO-PAGLIACCIO. Otterrete così il nome dell'acquirente del costume da pagliaccio che risponde al nome di KHAN. Quando vi congederete dal venditore, vi chiederà di stringergli la mano e, dopo un piccolo elettroshock, entrerete in possesso di un piccolo oggetto elettrico che dà la scossa. Prima di andarvene controllate l'oggetto marrone sul pavimento vicino agli altri e buon divertimento! Ritornate ora da Nicole e chiedetegli di usare il telefono; chiamate il sarto Todryk e parlategli della foto,

Parigi by night: la Tour Eiffel, la Senna,le fogne. Com'è romantico!

avrete così l'indirizzo dell'albergo nel quale alloggia il Khan: l'HOTEL HUBU. Giunti all'albergo, entrate ignorando i due figuri all'esterno e dirigetevi verso il banco del receptionist e cercate di prendere la chiave appesa nella bacheca, motivo per cui sarete richiamato dall'impiegato (un po' gay, per l'esattezza). Recatevi ora dalla signora che suona il pianoforte e iniziate il discorso proponendo i seguenti argomenti: MADAME (fino a esaurimento-FOTO-KHAN (ad esaurimento)-CHIAVE. Dopo la sequenza automatica, mentre l'usciere si reca a portare i gioielli della signora nella cassaforte, raccogliete la chiave appesa e andate al piano superiore. Entrate nella prima camera a destra usando la chiave e dirigetevi verso la finestra; apritela, salite sul cornicione ed entrate nell'altra finestra aperta. Aprite l'armadio e rovistate sotto la coperta del letto, anche se non vi troverete niente da raccogliere. Uscite dalla porta: vi accorgerete che sta arrivando Khan, alias Moerlin, e dopo la sequenza automatica che vi porterà a nascondervi nell'armadio, uscite a frugare nei pantaloni lasciati sul letto: vi troverete una scatola di fiammiferi e un pass di riconoscimento. Uscite dalla camera dall'albergo e verrete fermati e perquisiti dai due tipi all'esterno. Lasciateli fare, ritornate dal portiere dell'albergo e chiedetegli di poter vedere il contenuto della cassetta di sicurezza di Khan: permesso ovviamente negato. Mostrategli il pass, ma anche stavolta niente. Ritornate dalla pianista e mostrategli il pass. Il resto è automatico e verrete in possesso del contenuto della cassaforte: una pergamena. Il problema ora è uscire dall'albergo con la pergamena, ma considerando che i due tipi all'esterno non sono della stessa opinione, salite al piano superiore, rientrate nella prima camera a destra e salite sul cornicione: gettate la pergamena nel vicolo retrostante e uscite dall'albergo. Andate nel vicolo, raccoglietela e vi ritroverete automaticamente nell'appartamento di Nico a contemplare la pergamena. Assisterete a una breve presentazione dell'opera dei Templari, terminata la quale chiedete ancora chiarimenti sulla pergamena e Nico vi suggerirà di parlare con il Prof. ANDRE' LOBINEAU al Museè Crune. Purtroppo Nico si terrà la pergamena per sè a scanso di problemi. Uscite e andate al Museo a parlare con il custode; chiedendo del Prof. Lobineau apprenderete che non c'è. Chiedete allora chiarimenti sul treppiede esposto nella teca di vetro al centro dello schermo e scoprirete che proveniva da una cittadina Irlandese chiamata LOCHMARNE. Ritornate da Nico e, dopo avergli proposto di venire con voi, vi dovrete rassegnare a partire da soli, destinazione Irlanda. Una volta arrivati sul posto, all'esterno del Pub McDEVITT'S tanto per cominciare parlate con il ragazzino fischiettante, e dopo esservi presentati, parlate del castello e del Prof. PEAGRAM, chiedendo ancora degli scavi quando ne apparirà l'icona. Alla fine resterete con l'icona del pagliaccio e del fantasma. Parlate del fantasma fino ad esaurimento e tralasciate l'icona del pagliaccio. Entrate nel pub e avvicinatevi al tipo di spalle con il gomito sulla tovaglietta verde. Attendete che alzi il gomito, prendete la tovaglietta verde e cominciate a discorrere con lui. Parlategli del Prof. Peagram e del castello, rispondete NO quando vi viene chiesto se siete un giornalista e continuate a parlargli degli scavi e della gemma. Recatevi ora dal tipo seduto al tavolo, FITZGERALD, e parlategli di Peagram, degli scavi e successivamente della gemma e del castello. Ritornate dal tipo seduto di spalle, ditegli di FITZGERALD e costui vi chiederà da bere in cambio dell'informazione. Dategli la birra e


In questa chiesa dovremo scoprire qualche segreto nascosto dai templari.

riprendete il discorso. Ritornate dal ragazzino all'esterno del pub e chiedetegli ulteriori informazioni sugli scavi e su FITZGERALD fino ad esaurimento. Rientrate nel pub e riagganciate il discorso con Fitzgerald forzando il discorso sugli scavi e successivamente su Peagram. Scoprirete che Fitzgerald è in possesso di un pacco destinato al sig. MARQUET. Parlate del pacco fino alla fine e poi di Marquet. A questo punto Fitzgerald, colto dal panico, fuggirà, portandosi via il pacco appoggiato sul tavolo. Sfortunatamente uscendo dal pub verrà investito e rapito da un individuo vestito da folletto a bordo di una fiammante Ferrari. Prima di uscire avvicinatevi al frate raffreddato e parlategli di qualunque cosa; non appena costui appoggerà un pezzo di filo metallico sul tavolo raccoglietelo velocemente. Uscite dal pub e godetevi una meritata pausa guardando la ricostruzione dell'incidente di Fitzgerald fatta dal ragazzino; sarete così avvicinati automaticamente da Khan, con il quale avrete una conversazione: notevole l'animazione. Terminata la sequenza, avvicinatevi al quadretto elettrico vicino alla porta di ingresso del pub: nel tentativo di ripararlo farete ancora più danni, bloccando il funzionamento della lavabicchieri e della pompa della birra. Entrate ancora nel pub e chiedete una birra, scoprendo che la pompa non funziona più e di lì a poco anche la lavabicchieri. Mostrategli il pass di Moerlin e passerete per un elettricista provetto. Vi chiederanno di riparare la lavabicchieri e voi, usando il filo metallico sulla spina della macchina, la rimetterete in funzione. Il barista vi chiederà di riparare anche le pompe della birra e vi darà libero accesso alla sua cantina. Una volta scesi giù azionate la leva sullo stipite dell'apertura, uscite ancora dal pub e sollevate la grata più grande: ritornate nella cantina, finalmente rischiarata, e raccoglierete automaticamente la torcia elettrica e la gemma caduta a Fitzgerald. Uscite dal pub, puntate sul viottolo a destra dello schermo e vi troverete davanti al castello. Parlate all'uomo seduto sul carro di fieno e proponetegli i seguenti argomenti: FERRARI (ad esaurimento)-FITZGERALD (ad esaurimento). Fatto questo, scoprirete che l'uomo è lo zio di Fitzgerald e se ne andrà al pub a indagare. Ora potrete finalmente accedere all'interno del castello. Salite sulla catasta di fieno e infilate la chiave dei tombini nella fessura del muro vicino alla vostra mano sinistra. Ora potrete agevolmente scavalcare il muro di cinta e fare la conoscenza con il caprone più scorbutico del regno animale. Per superarlo mi ci sono voluti parecchi giorni e alla fine, dopo l'ennesimo travaso di bile e la pazienza completamente azzerata, ho scoperto l'uovo di Colombo. Portatevi alla destra del caprone, e quando sarete incornati alzatevi immediatamente, dico immediatamente, e cliccate sull'attrezzo agricolo a sinistra del caprone, che nel tentativo di colpirvi resterà impigliato con la cavezza, permettendovi di accedere alla botola dietro di lui. Una volta all'interno della cripta, prendete il gesso dal sacchetto sul tavolo e osservate la nicchia a sinistra della porta. Azionate ora la statua a sinistra ai piedi della porta, facendola cadere per terra; risollevatela ancora e scoprirete che ha lasciato l'impronta di 5 dita sul terreno soffice. Usate il gesso sull'impronta e ritornate nella cantina del pub. Aprite il rubinetto dell'acqua e impregnatene la salvietta verde; quindi ritornate di corsa, e dico di corsa, nella cripta sotterranea del castello. Strizzate l'asciugamani intriso d'acqua sul gesso e, dopo una breve asciugatura, otterrete il calco dell'impronta che raccoglierete e userete sulla nicchia a sinistra della porta. Finalmente si aprirà la tanto sospirata porta e dopo la solita sequenza automatica vedrete una scritta sulla parete: MONTFAUÇON. Ritornerete automaticamente al capolinea, l'appartamento di Nico, con la quale avrete un discorso automatico. Recatevi ora al Crune Museum dove troverete finalmente il Prof. Lobineau intento a osservare le vetrinette sotto la finestra e parlategli dell'immagine vista nella cripta del castello in Irlanda, poi della pergamena e dei templari, ma non di Nico. Vi darà informazioni sull'ubicazione di Montfauçon. Andate ora al POSTE DE POLICE, parlate al piantone chiedendo informazioni su Marquet e avrete il suo indirizzo: l'OSPEDALE. Andate ora all'ospedale, entrate e parlate alla segretaria che lavora al computer e rispondete NO alla richiesta della vostra identità. Mostratele il pass e saprete dove si trova Marquet : reparto J2. Chiedete anche informazioni a riguardo dell'infermiera GRENDEL e

Anche questo museo è ricco di indizi. Aguzzate la vista.

saprete che dispensa "favori molto particolari" a destra e a manca. Andate ora in fondo al corridoio a sinistra e vi imbatterete in un pazzo che sta lavando i pavimenti con la lucidatrice. Localizzate la spina della macchina e staccatela. Mentre il tizio andrà a riagganciare la spina, aprite la porta rossa vicino alla macchina e indossate il camice da dottore. Andate a sinistra dello schermo e prendete il secondo corridoio in fondo: vi troverete nel reparto J2. Parlate con l'infermiera e questa vi darà un misuratore di pressione sanguigna. Iniziate automaticamente la visita al paziente del letto centrale e chiedete informazioni su dove si trovi Marquet e poi congedatevi. Visitate ora il paziente in primo piano e costui si lamenterà che non sapete usare il misuratore di pressione. Cercate allora di andare a destra dello schermo per entrare nella stanza di Marquet, ma il paziente vi richiamerà, pregandovi di misurargli ancora la pressione. Fatelo e poi ritornate dalla segretaria; mentre cercherete di uscire sarete richiamati dall'anziano dottore che staziona nella sala. Vi assegnerà un assistente, suo nipote, che gironzola per l'ingresso e insieme ricomincerete un nuovo giro di visite con lui. Ritornate dal paziente che si lamentava, date il misuratore di pressione al vostro assistente e ditegli di usarlo sul paziente in primo piano. Potete ora andare nella camera di Marquet. Dopo essere entrati tutto si svolgerà automaticamente, e alla fine Marquet ci lascerà la pelle e voi vi ritroverete ancora nell'appartamento di Nico. Al termine del discorso recatevi ancora al Museo e parlate a Lobineau degli Hashashin e di Filippo Il Bello fino ad esaurimento e dategli l'indirizzo di Nico. Attendete che il custode del Museo guardi in un'altra direzione e azionate la manovella a sinistra della grande finestra centrale: mentre il custode si appresta a chiudere la finestra aperta entrate nel sarcofago ed aspettate. Quando tutti se ne saranno andati e sarà notte fonda, uscendo dal sarcofago vedrete i due tipi dell'albergo che stanno tentando di trafugare il treppiede custodito nella bacheca. Non appena ne avrete il controllo nascondetevi dietro al totem e fatelo oscillare fino a farlo cadere sulla teca; l'arrivo provvidenziale di Nico che scende da una corda penzolante dal soffitto vi salverà da fine certa. Nico provvederà anche a prelevare il treppiede. Vi risveglierete nell'appartamento di Nico e dopo una breve sequenza automatica, nella quale proverete anche a mettere la gemma sul treppiede, capirete che bisogna trovarsi in una locazione ben precisa. In compenso Nico vi darà il treppiede. Non vi resta che ritornare al Museo e parlare ancora a Lobineau del manoscritto; scoprirete così che la vostra prossima destinazione è la Spagna, e più precisamente Vasconcellos. Una volta giunti in Spagna dirigetevi verso la finestra da dove fuoriesce il tubo che Lopez, il giardiniere, sta usando. Usando il misuratore di pressione sul tubo bloccherete l'afflusso di acqua e costringerete il giardiniere ad andare in casa per vedere cosa sia successo. Non appena sarà entrato in casa seguitelo e dirigetevi verso la porta dietro all'armatura, provocando così le ire dei cani; ritornate indietro e nascondetevi dietro all'armatura rimanendoci fino a quando Lopez non se ne sarà andato dai cani. Dopodiché uscite e salite le scale fino al piano superiore e vi troverete nella camera della contessa. Avrete un dialogo automatico con lei e alla fine parlategli dei Templari e degli Scacchi. Nel frattempo sopraggiungerà Lopez che vorrà trasformarvi in alimento per cani, ma per fortuna vostra la contessa non sarà d'accordo. La donna vi accompagnerà all'interno del Mausoleo prospiciente la casa e una volta all'interno avrete un lungo dialogo automatico con la donna; alla fine osservate il libro aperto sull'altare e scoprirete che nasconde una scacchiera molto particolare. La donna a questo punto si ecciterà moltissimo e chiamerà Lopez pregandolo di andare in casa a prendere gli scacchi. Nel frattempo discorrerete con la contessa; quando Lopez ritornerà con gli scacchi posizionateli sulla scacchiera. Quando apparirà la schermata della scacchiera posizionate i pezzi centrali nel seguente ordine partendo dall'alto dello schermo: ALFIERE-CASELLA VUOTA-CAVALLO-RE-CASELLA VUOTA. Si aprirà la nicchia al centro della parete ed entrerete in possesso di un calice appartenuto ai Templari, ritornando automaticamente nell'appartamento di Nico. Ora potrete finalmente andare a Montfauçon, e una volta giunti parlate al giocoliere dicendogli che volete provare a palleggiare anche voi. Farete una figura barbina.

Rivolgetevi ora al poliziotto ubriaco seduto al bar e fategli notare che il giocoliere potrebbe non avere la licenza, ma è troppo ubriaco per stare ad ascoltarvi. Ritornate dal giocoliere e chiedete ancora di fare una prova: questa volta usate il naso da pagliaccio e provate a palleggiare ancora. Nonostante otteniate lo stesso risultato di prima, i turisti che vi osservano scoppieranno in una sonora risata, e il giocoliere, indignato, se ne andrà dimenticandosi una palla rossa che voi raccoglierete. Allo stesso modo il poliziotto, non avendo più nulla da guardare, se ne andrà lasciandovi libera la strada per le fogne. Usate la chiave dei tombini sul coperchio e scendete. Una volta nelle fogne attraversate il ponte di ferro e ispezionate le tre porte sulla sinistra: noterete che la

prima a destra è più debole delle altre. Usate la chiave dei tombini su di essa e porterete alla luce un meccanismo: infilateci la mano dentro nel tentativo di azionare qualche marchingegno, senza risultato. Salite ora sulla barca e manovrate la manovella dell'argano, svolgendo completamente la catena sul pavimento; usando l'uncino all'estremità della catena sul meccanismo della porta azionate ancora la manovella dell'argano e scardinerete la porta. Entrate nella nuova locazione, dirigetevi a sinistra da dove proviene uno spiraglio di luce e appostatevi. Ne scoprirete delle belle. Una volta terminata la sequenza guardate ancora dallo spiraglio e vedrete che i cospiratori se ne stanno andando con una barca. Ora potete scendere dalla scalinata e appostatevi al centro del cerchio. Mettete il treppiede sul masso centrale e metteteci sopra la gemma. Il raggio di luce proveniente dal soffitto, colpendo la gemma, genererà 5 raggi luminosi che proiettandosi sulla circonferenza del cerchio formeranno la parola MARIB. Una volta teminata la sequenza vi ritroverete ancora nell'appartamento di Nico e la vostra prossima destinazione sarà appunto Marib, in Siria. Fate i bagagli e partite. Una volta giunti sul posto salite le scale a destra dello schermo, vicino all'uomo che vende spiedini, e quando incontrerete il venditore di tappeti, palesemente un po' rinco, dategli la scatola di fiammiferi. Scosterà il tappeto e vi permetterà di salire le scale che conducono al CLUB ALAMUT. Una volta all'interno, dopo il dialogo automatico, dirigetevi verso la porta del bagno, a destra dello schermo, e osservate il cartello appeso e la porta chiusa. Ritornate dall'uomo seduto sullo sgabello e chiedete spiegazioni sulla scritta. Apprenderete che il bagno è chiuso in quanto qualcuno ha trafugato lo spazzolino del wc.
Il vostro compito, ora, è quello di ritrovare lo spazzolino. Ritornate nella piazza del paese ed esaminate il venditore di spiedini: scoprirete che sta usando proprio lo spazzolino del bagno per ungere i suoi spiedini (vomitevole). Andate ora dal ragazzino con la bancarella e parlategli di Arto, il venditore di spiedini, e ditegli che vi serve il suo spazzolino. Vi chiederà qualcosa in cambio, gli offrirete la palla rossa e farete un affare. Vi dirà di andare da Arto a dirgli una certa frase in arabo, cosa che voi farete scatenando le ire del venditor che vi rincorrerà brandendo un coltellaccio. Ritornate perciò da Najo, il ragazzino, e protestate; scoprirete che in tutto quel trambusto lui ha trafugato lo spazzolino, che sarà ben lieto di offrirvi. Ritornate al Club e date lo spazzolino al demente dietro al bancone e avrete in cambio la chiave della toilette.

Usatela sulla porta ed entrate nella toilette: raccogliete la catenella del wc e usate la chiave della porta sul dispenser degli asciugamani vicino alla porta. Raccogliete l'asciugamano e tornate nella piazza del paese. Andate dal gatto sulla bancarella di Najo e accarezzatelo facendolo scappare sulla mensola. Suonate il campanello sullo spigolo del tavolo e dalla porta uscirà il padre di Najo che farà fuggire il gatto, il quale farà cadere una statuetta. Raccoglietela e usatela con il fazzoletto sporco di cerone, con il risultato di 'anticare' la statuetta. Parlate ora con la signora americana, la cicciona, e saprete che sta cercando qualcosa di antico: una buona occasione per vendergli la statuetta! La donna sarà ben felice di aver trovato quello che cercava e vi rispedirà da suo marito, l'altro ciccione che si aggira per il paese, a riscuotere i soldi.
Ci guadagnerete 50 dollari che vi saranno preziosi. Ritornate al Club e mostrate la foto al tipo seduto sullo sgabello che vi dirà un sacco di cose interessanti e vi parlerà della TESTA DEL TORO, una località piuttosto distante da dove vi trovate; si offrirà di portarvici per la modica cifra di 50 dollari.
Dateglieli e ritornerete nella piazza del paese; quando sarete in procinto di partire il suo taxi si rivelerà guasto a causa della cinghia del ventilatore che si è rotta. Offritegli l'asciugamano con il quale potrà ricavarci una rudimentale cinghia e vi restituirà l'altra metà dell'asciugamano.
Finalmente potrete partire per la vostra prossima destinazione: la Testa del Toro.

Losi Dario

WARE

NOTEBOOK OYSTER

PERSONAL COMPUTERS PENTIUM

intel inside pentium — intel

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER CE
MAIN BOARD PENTIUM MMX QDI (2 ANNI DI GARANZIA)
CHIPSET INTEL TRITON 2 430VX - 512KB CACHE ON BOARD
CPU PENTIUM INTEL BOXED (3 ANNI DI GARANZIA) - 16MB RAM
HARD DISK 1,2GB EIDE WD/QUANTUM/SEAGATE (3 ANNI DI GARANZIA)
SCHEDA VIDEO PCI S3 VIRGE 3D 2MB ESP 4MB - MPEG SOFTWARE
DRIVE 1.44MB - TASTIERA 105 TASTI PER WINDOWS 95 - MOUSE + TAPPETINO.

Pentium 133 MHz	1.190
Pentium 166 MHz	1.490
Pentium 200 MHz	1.690
Pentium 166 MMX	1.790
Pentium 200 MMX	2.090
Pentium PRO 180 256KB	2.190
Pentium PRO 200 256KB	2.390
Pentium PRO 180 512KB	2.590
Pentium PRO 200 512KB	3.390

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA

"BRAHMA advanced" - LCD COLOR 12,1" 800x600x65000 COLORI
8MB RAM - AUDIO 16 BIT - 2MB VRAM - ZV PORT (USCITA TV)
CD-ROM 10X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU INTEL	HD1,1GB
PENTIUM 120	4.190
PENTIUM 150	4.340
PENTIUM 166	4.590

GARANZIA 2 ANNI
ASSISTENZA IN 72 ORE

-HARD DISK 1,4GB	+ 100
-HARD DISK 2,2GB	+ 350
-ESP. MEMORIA + 8MB (2 x 4MB)	+ 130
-ESP. MEMORIA +16MB (2 x 8MB)	+ 250
-ESP. MEMORIA +32MB (2 x 16MB)	+ 500
-LCD TFT 11,4" (800x600x16,7MIL C)	+ 380
-LCD TFT 12,1" (800x600x16,7MIL C)	+ 1.040
-SCHEDA DECODIFICA MPEG HW	+ 380
-MINI DOCKING STATION PCI	+ 650
-BATTERIA Ni-MH DURACELL DR36	+ 250

MONITOR

ADI

- 14" ADI PROVISTA	1024x 0,28 DOT PITCH - MPRII	390
- 15" ADI MICROSCAN 4V	1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE	550
- 17" ADI MICROSCAN 5V+	1280x0,26 DOT PITCH - DIGITALE	990
- 17" ADI MICROSCAN 17X+	1280x0,26 DP - DIGITALE - GIREVOLE 90°	1.380
- 17" ADI DUO MULTIMEDIA	1280x0,28 DP - DIGITALE - MULTIMEDIALE	1.120

SONY

-15" CPD-100SX	1024x0,25 (80Hz) DIGITALE	690
-15" CPD-100SFT	1280x0,25 (65Hz) DIGITALE - OSD	790
-17" CPD-200SX	1280x0,25 (65Hz) DIGITALE - OSD	1.290
-17" CPD-200SFT	1280x0,25 (75Hz) DIGITALE - OSD	1.470
-20" CPD-300SFT	1600x0,30 (68Hz) DIGITALE - OSD	2.790
- 17" GDM-17SE2T	1600x0,25 (64Hz) DIGITALE - OSD	1.740
- 20" GDM-20SE2	1600x0,25 (72Hz) DIGITALE - OSD	3.690

SCHEDE VIDEO PCI

S3-TRIO64V+ 1MB/2MB EDO PnP W95 MPEG SW	70
S3-TRIO64V+ 1MB/4MB EDO PnP W95 MPEG HW	150
S3-VIRGE 3D 2MB/4MB EDO PnP W95 MPEG SW	120
ESPANSIONE 1MB EDO RAM VGA (2 CHIP 512KB)	40
DIAMOND STEALTH 3D 2000 2MB/4MB	170
DIAMOND STEALTH 3D 3240 2MB/4MB	290
DIAMOND MONSTER 3D 4MB/8MB	390
DIAMOND FIRE GL 1480 4MB/8MB	790
DIAMOND FIRE GL 1800 8MB	940
MATROX MILLENNIUM 2MB	340
MATROX MILLENNIUM 4MB	440
ESPANSIONE 2MB WRAM PER MILLENNIUM	150
ESPANSIONE 4MB WRAM PER MILLENNIUM	300
ESPANSIONE 6MB WRAM PER MILLENNIUM	420
MATROX MEDIA XL + MPEG	550
MATROX MYSTIQUE 2MB RETAIL	240
MATROX MYSTIQUE 4MB RETAIL	290
ESPANSIONE 2MB PER MYSTIQUE	90
CREATIVE 3D BLASTER PCI 4MB	340
JAZZ G-FORCE 128 2MB ET-6000 + SW ARCHIVIST	220
JAZZ G-FORCE 128 4MB ET-6000 + SW ARCHIVIST	320

Microsoft · COREL · FAST · CREATIVE · Quantum · WESTERN DIGITAL · Seagate · EPSON · HEWLETT PACKARD · PIONEER · Canon

HARD DISK EIDE

1,2GB QUANTUM/SEAGATE/WD	340
1,6GB QUANTUM/WESTERN DIGITAL	390
2,1GB QUANTUM/SEAGATE/WD	440
2,1GB IBM DESKSTAR	470
2,5GB QUANTUM/SEAGATE/WD	490
3,1GB WESTERN DIGITAL	590
3,2GB QUANTUM	540
3,8GB QUANTUM	590

HARD DISK SCSI

1GB QUANTUM ATLAS XP31070W WIDE	490
2,1GB QUANTUM ATLAS 2 WIDE	770
4,5GB QUANTUM ATLAS 2 WIDE	1.690
4,3GB IBM CAPRICORN ULTRA WIDE	1.390
9,1GB IBM SCORPION DCHS 39100 UW	3.150

HARD DISK 2,5" IDE

1GB TOSHIBA MK 1003 MAV (12,7mm)	420
1,3GB TOSHIBA MK 1301 MAU (12,7mm)	490
2,1GB TOSHIBA MK 2103 MAV (12,7mm)	890

LETTORI CD ROM

- GOLDSTAR 8X (150 ms - 256KB CACHE)	180
- BTC 10X (150 ms - 256KB CACHE)	200
- WEARNES CDD-1020A 10X (150 ms - 256KB CACHE)	220
- PIONEER DR-444 12X BULK (110 ms-128KB CACHE)	240
- PIONEER DR-U10X 12X SCSI (C/S)	340
- NEC CD-ROM SCSI ESTERNO 8X (110 ms)	490
- PLEXTOR PX 12TSI 12X SCSI BULK (100msec)	420
- TOSHIBA XM-3801 B 14,4X SCSI (90msec)	440

MASTERIZZATORI

- JVC XR-W2010 4X read/2X write	540
- PHILIPS CDD-2000 4X read/2X write	540
- PHILIPS CDD-2600 6X read/2X write	590
- SONY CDU-926S 6X read/2X write	590
- TEAC CD-R-50S 4X read/4X write	1.240
- CD REGISTRABILI 74m GOLDEN (CONFEZIONE 10 Pz)	120
- GEAR 4.0 SOFTWARE x MASTERIZZATORE (WIN3.1/WIN95/WIN NT/OS2/MAC)	90
- UFO CD LABELER KIT ETICHETTATORE PER CD (COMPLETO DI SW + 100 ETICHETTE x INKJET/LASER)	100

MODEM/FAX

US Robotics — 5 ANNI DI GARANZIA

SPORTSTER 33.6 INT VOICE	290
SPORTSTER 33.6 EST VOICE	320
COURIER 28.8 ESTERNO	690
COURIER 33.6 INTERNO ISDN	840
COURIER 33.6 ESTERNO ISDN	890
WORLDPORT 28.8 PCMCIA	420

Trust — GARANZIA 5 ANNI

COMMUNICATOR 33.6 INT	170
COMMUNICATOR 33.6 EST	240

SPEEDCOM — GARANZIA 2 ANNI

33.6 INT VOICE	190
33.6 EST VOICE	210

internet

KIT ABBONAMENTO A INTERNET
PER 12 MESI FULL TIME
(SENZA LIMITAZIONI) A L. 60.000 + IVA
TRAMITE RETE ALBACOM (100 NODI).

VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP SU INTERNET
www.pcware.it E-mail: pcware@pcware.it

IL VOSTRO SPAZIO SU INTERNET A
L. 100.000 x 1 MB x 12 MESI
www.pcware.it / vostronome
E-mail: vostronome@pcware.it
CREAZIONE PAGINE HTML

SCEGLIETE IL TEMPO PER PAGARE

DA L.1.000.000
A L. 10.000.000

IN 10 MESI 10% DI ANTICIPO
+ 10 RATE = IMPORTO TOTALE : 10

IN 15 MESI 13% DI ANTICIPO
+ 15 RATE = IMPORTO TOTALE : 15

IN 20 MESI 16% DI ANTICIPO
+ 20 RATE = IMPORTO TOTALE : 20

SVOLGIMENTO PRATICHE
DIRETTAMENTE IN SEDE
O PER CORRISPONDENZA
TRAMITE POSTA O FAX.

LA PC WARE PER IL POTENZIAMENTO
DELLA STRUTTURA DI VENDITA
SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE
SELEZIONA UN NUMERO LIMITATO DI
RIVENDITORI QUALIFICATI
PER PROSSIMA COSTITUZIONE
DI PC WARE POINT.

WARE
PC WARE
VIA C. P. BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
06/791.21.21-791.55.55
FAX 791.06.43

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.
CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS E ACCESSORI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE ESPRESSO PER PAGAMENTO ANTICIPATO.

TNT CHEAT

Anche questo mese il Doctor Kernal é riuscito a ritagliarsi uno spazietto sul CD - ROM. Sul dischetto argenteo troverete infatti due utility per F1GP2 e per Quake. Non mancano poi su queste pagine le solite cheat tanto utili...

MAGIC CARPET

Un sacco di lettere mi chiedono di pubblicare nuovamente i codici di questo immaginifico simulatore di tappeto volante. Eccovi accontentati:

Premete il tasto [I] durante il gioco e digitate [RATTY]. poi premete il tasto [ENTER].

A questo punto è stato attivato il cheat-mode, per cui premete:

[SHIFT] + [1] - Per avere subito tutti gli incantesimi a disposizione.
[SHIFT] + [2] - Per avere subito più mana a disposizione.
[SHIFT] + [3] - Per distruggere immediatamente tutti i maghi namici.
[SHIFT] + [4] - Per distruggere immediatamente tutti i castelli presenti nel livello.
[SHIFT] + [5] - Per distruggere immediatamente tutti i palloni presenti nel livello.
[SHIFT] + [6] - Per avere subito il pieno di energia vitale e mana.
[SHIFT] + [7] - Per uccidere immediatamente tutti le creature nemiche.
[SHIFT] + [8] - Per terminare subito con successo il mondo nel quale ci troviamo.
[SHIFT] + [9] - Per salvare un'immagine del gioco.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Carlo Varallo di Alessandria mi ha inviato una simpatica lettera contenente tra l'altro dei codicilli del nuovo gioco della Activision che pubblico volentieri.

Per attivare le gabole, durante il gioco premere i tasti [ALT] + [SHIFT] + [CTRL] contemporaneamente (tranquilli, si può fare usando le dita della mano sinistra) e sempre tenendo premuti i tasti suddetti digitate (in minuscolo):

likethecomstarbaby - Per finire immediatamente una missione in modo positivo-
superfunkicalifragisexy - Per essere invulnerabili.
iseenfireandiseenrain - Per ottenere munizioni in maniera illimitata.
ooohhhlllaaallllaaa - Per attivare lo "Heat Tracking".
inmybeautifulballon - Per avere subito i "Jump Jets".
bubbleboy - Buffissimo da attivare.
crazysexycool - Per poter usare i "Jump Jets" senza doversi preoccupare del consumo di propellente.

MAGIC CARPET PLUS

Il trucco è uguale a quello del gioco originale, solo che al posto di "ratty" dovete digitare [QUICK]. Facile, no?

MAGIC CARPET 2

Il trucco è uguale a quello del gioco originale, solo che al posto di "ratty" dovete digitare [WINDY]. A dir poco geniale...

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Guido Acquelli di Pavia chiede se esistono codici per la controversa avventura della Bethesda. Non mi risulta proprio. Anzi, temo che non siano stati apposta inseriti, proprio come già successo per Command & Conquer. Comunque il nostro mitico Paolo Forni, recensore dell'articolo, mi ha passato un paio di dritte che potrebbero esserti utili:

1) Quando si è in città conviene sempre correre, in modo da sviluppare al massimo questa abilità.
2) Quando si è nei sotterranei conviene sempre strisciare (sneaking), in modo da sviluppare al massimo questa abilità.

Uhmm... mi ricordano molto i trucchetti usati nel venerabile Dungeon Master, non pare anche a voi?

CIVNET

Per questo gioco incredibilmente bello, sono riuscito a trovare un paio di trucchetti e codici davvero niente male. Tra l'altro, dovrebbero funzionare senza che gli altri avversari se ne accorgano!!!

Premete anzitutto il pulsante [CTRL] e poi rilasciatelo. Subito dopo premete i tasti [AODBAMF]. Si dovrebbe attivare a questo punto un nuovo menu pieno zeppo di trucchetti malefici con cui far impazzire i nostri avversari. Se state utilizzando la versione "Patchata" del gioco, ho letto su Internet che tra le lettere AODBecc. dovete inserire uno spazio. Io lo scrivo ugualmente anche se non ho potuto sperimentarlo di persona, dal momento che il patch non l'ho mai installato. Se il menu non esce, vuol dire che state giocando con la "prima versione del programma non patchato" (che confusione...), per cui dovrete inserire a mano i seguenti ulteriori codici:

ScaleIt - Per migliorare le proprie capacità produttive.
ArmyInfo - Per avere delle "informazioni illegali" su tutti gli altri popoli in gioco.
MoneyAndPower - Per avere subito soldi e potere a palate!!!
AllSeeingEye - Per poter vedere subito l'intera mappa (la vedete solo voi, eheheheh...).
GetRichQuick - Per avere subito un incremento di budget di 1.000 unità di denaro.
GetSmartQuick - Per avere subito un incremento nel livello di civiltà del nostro popolo.
MissileCrisis - Per costruire "di straforo" un missile nucleare in ognuna delle nostre città.
SettlersHo! - Per costruire "di straforo" un settler in ognuna delle nostre città.
NukeStorms - Allarme Rosso!
Automode - Il computer d'ora in poi muoverà le vostre unità.
Armageddon - Per bombardare nuclearmente ogni città esistente (assolutamente devastante!).

BENVENUTO NEL SITO CARTACEO DI BLUE ICE

BENVENUTI NEL SITO CARTACEO DI BLUE ICE

Nella terza puntata di consigli per l'avventura ad enigmi prodotta dalla Psygnosys, gli aiuti che vi possiamo dare sono come sempre quattro:

1) Non dimenticate di raccogliere la cipolla. La potrete trovare nella dispensa dentro a...

2) Nella stanza da pranzo, dovrete prima leggere il menu appoggiato sulla tavola e poi i pensieri dei cuochi.

3) Entrati in cucina, per poter prendere la bottiglia, prima dovrete far bere un sorsetto alla cuoca.

4) Ci sono cinque modi in cui potrete "aprire la mente" di Edward: cinque libri e cinque colombe segneranno i vostri progressi.

CYBER MASTER

Bip! Bop! Hic! (ho ancora i postumi della bevuta di Paraflu lo scorso mese in montagna con Silvia). Questo mese vi ho inserito nel CD le soluzioni di Lands of Lore (a furor di popolo), Indy Jones and the Fate of Atlantis e Ultima Underworld. Nel prossimo altre soluzioni... a proposito, sapete cosa posso prendere per far passare il mal di bulloni?

NEMESI CYBERNETICA

Tentacoluto Cyber Master,
ti scrivo per un aiutino a Zork Nemesis. Dopo aver dato al grosso demone la quintessenza, che cosa devo fare? Ti prego: sto impazzendo!

Simona Arnolfi Milano

Cara Simona,
ma come? Dopo essere quasi arrivata alla fine di una delle più belle e difficili avventure degli ultimi tempi, mi cadi così su una cosa tanto semplice? Devi subito tornare nella sala dell'elefante (ricordi? dove hai preso la bacinella.), e metterti ad osservare il soffitto dalla parte del letto. Dovresti riuscire a trovare una mazza ferrata, che va consegnata immediatamente al demone. A questo punto sei ad un passo dalla soluzione copleta del gioco: buona fortuna!

AIUTI A-GO-GO!!!

Caro Cyber Master,
sono una nuova abbonata di K. Non credo che tu possa risolvere i miei problemi, comunque provo lo stesso: sono bloccata da oltre 1 anno a The Dig, sono ferma in Irlanda nello schermo della capretta a Broken Sword, bloccata ferma con Ripper, e impiantata nella scena finale di Urban Runner. Mi potresti mandare le soluzioni anche senza pubblicarle? Ti prego sei la mia ultima speranza!

Flora Fiorillo - Messina

Carissima Flora,
mi pare che ti sei bloccata in un sacco di giochi!
Comunque, mi dispiace molto, ma non posso mandare a nessuno soluzioni in via personale, nemmeno se mi mandate i francobolli per la risposta.
Ora che esiste il CD-ROM di K, mi adopererò per ripubblicare il più velocemente possibile le vecchie soluzioni dei giochi più famosi. Aspettati dunque al più presto una riedizione di The Dig, Ripper e Urban Runner (ma non l'abbiamo pubblicata solo tre mesi fa?). Per quanto riguarda Broken Sword, il problema del vecchio caprone è davvero tosto, tanto che praticamente tutte le richieste d'aiuto per questo gioco vertono sempre su questo enigma. Anzitutto clicca sulla scala: mentre ti dirigi verso l'uscita, la capra ti caricherà facendoti cadere. A questo punto clicca SUBITISSIMAMENTE sui resti semidistrutti del vecchio aratro: la corda si impiglierà nei rottami arrugginiti e la "mite" caprettina diverrà inoffensiva!

CONSIGLI, CONSIGLI E ANCORA CONSIGLI

Mitico Cyber Master,
mi puoi consigliare uno o più titoli per i seguenti generi:
1) Simulazione Aerea
2) Picchiaduro
3) Strategia
4) Automobilismo
5) Calcio
6) Sparatutto in Soggettiva
7) Programmi di Disegno (?!?)
8) Piattaforme
P.S.: Possiedo un Pentium 133 con 16 Mega di RAM, CD-ROM 4x, una S-VGA e una SoundBlaster.

Fabrizio Alberton - Roma

Esosissimo Fabrizio,
per rispondere a tutte le numerose domande devo per forza essere alquanto stringato. Per cui vado a incominciare:
1) F-22 Lighnting II (con voci in italiano) in attesa del mitico Falcon 4 della MicroProse.
2) Senza alcun dubbio Virtua Fighter, Toshinden e FX Fighter Turbo (a me MK3 piace poco...).
3) Warcraft 2 e Harpoon 97. In alternativa Command & Conquer e Red Alert.
4) Assolutamente Formula 1 Grand Prix 2. Altrimenti mi è piaciuto Death Rally: è carino e anche simpatico.
5) Due giochi su tutti: Fifa 97 e l'ottimo Kick Off 3 (in esclusiva assoluta su questo stesso numero).
6) Duke Nukem 3D e Quake. Anche Shattered Steel e G-NOME (che uscirà il prossimo mese non sono male).
7) Personalmente ne uso solo due: Corel Draw e Paint Shop Pro.
8) Rayman, Arkritz e il mitico Jazz. Tra un paio di mesi so già che impazzirò per Jazz 2.

IMPAZZA LA FEBBRE 3D

Situazionale Cyber Master,
HELP ME! Un dubbio mi attanaglia. Il terrore mi immobilizza: quale scheda video 3D scegliere? Adesso non mi venire a dire di comprare quella più economica come 3 mesi fa, non fare il Ponzio Pilato!!! Scherzi a parte mi piacerebbe davvero che tu mi dessi dei consigli un po' più motivati e approfonditi.
Grazie mille.

Federico Pacinaschi - Caserta

Beh, meglio di così...
Proprio questo mese il nostro "ipertecnico" Alessandro "Gigi" Peretti ha consegnato ai posteri la sua augusta inchiesta sulle schede video acceleratrici tridimensionali. Troverai sicuramente sulle pagine di K di questo mese la risposta ai tuoi paralizzanti quesiti. Per non fare il Ponzio Pilato ti dirò anche quello che penso personalmente riguardo la pletora di schede 3D che affolla attualmente il mercato: sono troppe "...e ne rimarrà solo una". Secondo me la lotta si restringe tra la serie 3DFX e la 3D Blaster, con forse la Mystique a fare da terzo incomodo se i patch di supporto per i giochi più famosi saranno in numero sufficente. Augh, ho detto!

UN AIUTO A TUTTI I COSTI

Incredibile Cyber Master,
ho letto la tua rivista e la tua recensione e ho deciso di comprare Pandora Directive. L'inizio non è così difficile ma poi... vorrei un po' d'aiuto altrimenti divento matto. Quei cristallini da suonare poi mi fanno davvero impazzire! Grazie in anticipo.
Daniele Boetti - Bologna

Non temere caro Daniele,
ti fornisco la soluzione relativa al mio gioco stampata sulla mia rivista dopo la mia recensione che hai comprato nella mia edicola sul mio pianeta nel mio universo (un Cyber un po' megalomane...).
La sequenza corretta è la seguente:
Azzurro
Verde (in alto)
Arancione
Verde (in basso a sinistra)
Lilla
Giallo
Nero
Blu
Giallo (in basso a destra)
Bluette (a destra)
Grigio
Arancio Scuro
Verde Scuro
Nulla di più facile vero?

ANCORA ZED (D'ORA IN POI BASTA...)

Lombricoso Cyber Master,
ho bisogno disperatamente di aiuto per Z. Sono bloccato al dodicesimo livello. Grazie.
P.S.: RISPONDIMI TI PREGO!!!
P.P.S.: Il generale zod è TUO PARENTE, non negarlo!!!

Roberto Lan Cian Pan - Chiavari (GE)

Zeddoso Roberto,
a tutto c'è un limite! Ricordo benissimo di aver risposto a questa domanda su diversi numeri scorsi della rivista. Ragazzi: LEGGETE TUTTE LE RISPOSTE, per favore...
Comunque ecco il mio trucco per Z (che più che un trucco è una piccola "furbata"):
devi disabilitare l'opzione turbo o la cache memory nel BIOS della tua sche da madre (se non sei capace, fatti aiutare da un tuo amico smanettone, oppure telefona all'hot-line del Doctor Kernal). Così il computer ragionerà più lentamente e tu potrai assumere l'iniziativa delle otilità. Dopo aver conquistato i primi tre o quattro territori, dovresti già trovarti in vantaggio di produzione, per cui non dovrebbe essere un grosso problema aver la meglio sulle truppe nemiche...

CYBERISMO

Cyberico Cyber Master,
ti prego umilmente di aiutare un tuo fedele suddito in una avventura che sicuramente vedrai con favore (visto il nome...). Sto parlando del difficilissimo Cyberia prodotto dalla Xatrix. Ti prego, aiutami: dove trovo il codice da inserire nel terminale?
Umilissimo tuo servo

Franco Aceti - Roma

Caro Franco,
uhm... mi mentii un po' in difficoltà perché non ricordo assolutamente dove poter trovare il codice da te richiesto (mi sembrava uscisse automaticamente una volta risolto il terzo quadro...). Comunque non disperare, il codice è EINSTEIN, per cui basta digitarlo alla tastiera e il gioco è fatto!

CYBER MASTER

Nome:..... Cognome:.....
Indirizzo:..... Età:.....
LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

K box

E' Primavera! Sbocciano le gemme, le giornate si allungano, la natura si risveglia dopo il lungo sonno dell'Inverno, ritornano le rondini... e Cyber Master si lubrifica di fresco i giunti pneumatici! Come dire, la poesia è soggettiva! Continuate a scrivermi! Le vostre lettere mi riempiono di gioia! E mi raccomando: vi voglio sempre più numerosi!!!

F.1 GP2... LA DIATRIBA CONTINUA

Cara Silvia,
sono un vostro assiduo lettore da un anno ma è la prima volta che vi scrivo; non mi dilungo in convenevoli (tanto cari a Cyber Master) ma il semplice fatto che io sia assiduo la dice lunga sul mio apprezzamento della vostra rivista (tipo il film di Carlo Verdone: Cara mi ami? - risposta: Sii... - Allora lo vedi che è reciproco?). Prima di passare alle domande, una tiratina d'orecchie e una pacca sulle spalle (a entrambi e non rispettivamente) a Stefano Serni e Daniele Pasquetta a proposito della diatriba su F1 GP2. Avete ragione e torto entrambi. Sicuramente non bisogna essere troppo di parte nella valutazione di situazioni, fatti o cose e persone o... giochi; bisogna cercare di avere un occhio critico, spesso anche verso se stessi, per esprimere un giudizio attendibile. Ma veniamo ai fatti (premesso che chi vi scrive è un grande appassionato di automobilismo, di conseguenza i miei giochi preferiti sono ovviamente quelli di auto, non solo Formula 1). Allora, caro Stefano, non ci credo neanche se ti vedo che riesci a vincere tutto e tutti realizzando pole in ogni situazione e con livelli di difficoltà al massimo (io sto giocando a livello di difficoltà intermedio e navigo in evidenti difficoltà). Né reputo eccessivamente esaltante Indy II o Nascar (considerando il gioco nella sua totalità). Ci sono invece altri parametri di valutazione, quali la giocabilità dei vari simulatori e il motore che snellisce o rallenta (richiedendo Pc sempre più sofisticati) lo svolgimento del gioco. Caro Daniele, devi convenire che la giocabilità di Indy II e Nascar è totalmente più attendibile rispetto a F1 GP2 (vedi traiettorie comandate sempre ai box e spesso in altre parti dei circuiti; con i 2 giochi americani sei sempre padrone della tua autovettura e vai sempre dove vuoi in qualsiasi momento). E pensare che ho atteso con tanta ansia F1 GP2; probabilmente è successo lo stesso a Stefano, che ha dovuto attendere il ritardo dell'uscita leggendo di volta in volta i vari annunci su K, accumulando tensione e nervosismo che ha scaricato scrivendovi. Se entrambi i due appassionati litiganti avessero letto con più attenzione la recensione di F1 GP2 pubblicata su K, avrebbero notato la non completa esaltazione nel giudizio finale. Ho cambiato il computer per F1 GP2 (non esattamente...), comunque adesso ho un Pentium 133 che elimina quasi totalmente gli scatti e che avrebbe dovuto permettermi di apprezzare maggiormente il gioco, ma anch'io sono un po' deluso. Considerato che uso solo la tastiera l'effetto steering si fa sentire; non si può correre competitivamente in condizioni menomate: ogniqualvolta si spinge il pulsante che simula l'acceleratore o il freno o lo sterzo, la reazione è andare subito al massimo (tavoletta). Delusione indicibile poi per la bandiera nera! Se si taglia una curva, ecco la bandiera nera che ti mette in funzione il limitatore di velocità per 10 secondi. Incredibile! Dappertutto sono indicate le autorizzazioni e le omologazioni da parte della FIA (Federazione Internazionale Automobilismo) intesa in senso sportivo, non commerciale, eppure hanno fatto un'indecenza fuori dal mondo: il regolamento sportivo dice che il direttore di corsa deve esporre la bandiera nera con il numero del pilota che è obbligato a fermarsi ai box per lo STOP AND GO (sosta 10 secondi) e per giunta non può contestualmente fermarsi al proprio box per rifornimenti o cambio gomme. Perché, caro Daniele, questo esiste in Indy II (e forse anche in Nascar)? Puntualizzo unicamente che la punizione nelle gare americane nasce per aver effettuato sorpassi in presenza di bandiere gialle (è difficile tagliare curve nei circuiti ovali!). Altra annotazione (sempre per F1 GP2): quando si corre con l'opzione danni eventualmente verificabili (io li uso sempre tutti) il guasto tecnico è sempre lo stesso e si verifica sempre nello stesso punto del circuito allo stesso giro! Noiosissimo!!! Eppure esiste una parola inglese che rende bene il concetto mancante: Random. I programmatori hanno dimenticato la casualità degli eventi. A proposito di random: è mai possibile che ci sia sempre il sole e la temperatura sia sempre costante? Indy II prevede questa casualità. Ma tutti i giochi finora considerati non prevedono la possibilità di pioggia (che pur esisteva in un vecchio gioco di F1 di cui non ricordo il nome ma che era totalmente orrendo e ingiocabile). Chissà se ci sarà un F1 GP3 in cui saranno risolti questi piccoli problemi e magari, a proposito di bandiere, ci potranno essere punizioni per chi si comporta slealmente in pista (mi è capitato di sbattere contro una McLaren e l'auto di Hakkinen si è letteralmente divisa in due pezzi: parte anteriore con il pilota e parte posteriore con il motore e assi). Daniele sogna! Porca miseria, è realmente accaduto proprio con una McLaren guidata da Watson (ai tempi di Lauda). Attualmente in tutti e tre i giochi si può far fuori chiunque e non si è mai puniti. Comunque, non si può non apprezzare la bellezza della grafica, la mastodonticità del gioco, la ricchezza dei particolari tecnici (quando si è ai box, nelle opzioni avanzate, riesce un po' difficile capirci tutto nonostante un manuale troppo dettagliato sulle tecniche e troppo poco sulla giocabilità). A proposito, vedo ogni tanto su K cheats per tutti i gusti: e per F1 GP2? Nella vostra recensione avete preso in considerazione 2 circuiti consigliando le varie velocità in curva, ma la cosa più importante è l'ASSETTO! Se non si ha l'assetto più ottimale per ogni tipo di circuito non si può correre al meglio e di conseguenza affrontare le curve alle velocità consigliate!
E con questo ho finito con i nostri due simpatici amici; inoltre consolatevi perché il bravo Jacques Villeneuve (che ho conosciuto quando aveva 16 anni e correva in Italia in Formula 3) ha dichiarato in un'intervista di aver imparato a conoscere alcuni circuiti di Formula 1 per lui nuovi, giocando a F1 GP2: quasi incredibile, vero?
Ora veniamo alla domanda clou che mi ha spinto maggiormente a scriverti: esistono giochi per PC che diano la possibilità di costruire circuti? Se sì, quali? Io ricordo con tanta nostalgia un giochino che usavo spesso quando avevo il C 64, che pur nei suoi limiti mi permetteva di scegliere i componenti del percorso (rettilinei, incroci, curve ecc.) e anche il tipo di manto stradale (asfalto, sterrato, ghiaccio), oltre al tipo di auto. Ho avuto qualcosa del genere quando avevo il mio glorioso Amiga, ma era più limitato. Come sarebbe bello potersi costruire il circuito e i fondali, e sarebbe il massimo se si potessero importare i circuiti da altri giochi potendoli modificare anche nei dettagli. Come sarebbe buffo poter plasmare un ovale: stringendolo nei rettilinei più lunghi diventerebbe quasi un 8. Se nessuno ci ha pensato finora, chissà che leggendolo su K non si stimoli la fantasia? Basta che non venga un motore troppo elaborato che richieda PC ossessivamente all'avanguardia.
Altre domandine:
1) F1 Manager e Grand Prix Manager che tipo di giochi sono?
2) Duke Nukem Beyond the Meltdown è un Cd-Rom con videate aggiuntive? (Nuke it mi ha parecchio deluso).
3) Quake Eternal Darkness e Hexen Deathkings Dark Citadel...come sopra?
4) Sono interessato a Pandora Directive ma aspetto il CD in italiano; si prevede una data per l'uscita?
Bene: ho finito, per ora; sono stanco, sono le 00,30 e me ne vado a nanna, lo stampo domani. Ciao ciao e grazie per le future risposte.

Pier Angelo Matarrese

Ehi, non è che sei il figlio di "quel" Matarrese?... Scherzo, e comunque, anche se lo fossi, non cambierebbe la risposta che sto per darti. Per quanto riguarda i programmi che costruiscono i circuiti, ti posso dire che esiste un editor di circuiti nel gioco "Micromachines 2", ma è una simulazione di macchinine, non di Formula 1. In effetti, chi gioca a Formula 1 vuole correre sui circuiti del campionato iridato!
Ora rispondo velocemente alle altre tue domande:
1) Sono giochi strategici, dove devi emulare (ad esempio) Flavio Briatore nella gestione di un Team di Formula 1.
2) Sì.
3) Sì.
4) Entro i primi sei mesi dell'anno dovrebbe esserci una localizzazione del prodotto.
Bacini.

PROGRAMMATORI IN ERBA

Onnipresente Silvia,
Finalmente ho deciso di scriverti, dopo 1 anno che leggo il mitico K. Ho seguito tutti i cambiamenti che sono successi dall'ottobre del '95 e sono davvero contento perché sono tutti positivi!!! Comunque, volevo provare a darvi un'idea: perché non date in omaggio degli adesivi su K o sui videogiochi? Almeno li potrò attaccare al muro della mia stanza vicino al mega-poster di "Ken il guerriero". Io sono un ultra-appassionato di videogiochi, così, insieme al mio amico Tony (un altro pazzo del mondo videoludico) abbiamo formato un gruppo, i "The virtual virus"; ci teniamo aggiornati su tutto quello che riguarda il mondo informatico, dai videogiochi ai vari software, dai Pc alle console. Tony e io, insieme, riusciamo a concludere qualsiasi videogioco, a oltrepassare ostacoli, a risolvere enigmi, insomma, siamo invincibili (o quasi). Io ho giocato in realtà virtuale a "Duke Nukem 3D"!!!! Mi sono un po' dilungato, perché il motivo della mia lettera è un altro. Noi vorremmo diventare programmatori di software, quale scuola ci consigli di intraprendere? Ingegneria informatica? Corsi di formazione? O tu hai

qualche scuola particolare da consigliarci? Se sì, dov'è? Ora ti saluto e spero di venire pubblicato da te, mitica salvatrice di "drogati" del mondo videoludico!!!!

Gianluca - Vibo Valentia

Caro Gianluca, nella lettera non hai specificato quanti anni hai, e quindi non so da dove iniziare... Se sei ancora alle scuole medie, ti consiglierei di provare con qualche scuola media superiore a indirizzo informatico, e continuare con l'università "Scienze dell'Informazione". Oppure, se la tua città lo prevede, un bel corso di specializzazione dedicato alla programmazione su Pc, riconosciuto dalla Regione. E poi tanta passione... Oppure, partecipa alla grande iniziativa "l'occasione al volo" promossa da K, e partecipa alla possibilità per poter entrare in un vero staff che produce videogiochi. Sei ancora in tempo per partecipare!

Baci.

SIMCITY 2000

Formosissima Sylvia

(A giudicare dalla foto di pagina 5 del numero di Gennaio), inizio subito con le lamentele poichè il Cyber-Coso non ha pubblicato la risposta alla mia richiesta di aiuto riguardante il bellissimo Simcity 2000 della Maxis. La domanda era la seguente: "Come si costruiscono le centrali idro e termo elettriche o nucleari? Come si costruisce la stazione ferroviaria?" La domanda è ben al di sotto delle 55 parole. Volevo pregarTi di intercedere per me o leggiadra fanciulla di cotanta beltà e siffatta dolcezza (TI PREGO). Cambiando totalmente argomento vorrei sapere a quando le recensioni dei mitici Manga giapponesi? Non potreste magari inserirli nel disco K o tra i K-Games? RingraziandoTi in anticipo per una eventuale pubblicazione Ti saluto calorosamente.

Bacioni - Axl '77

P.S. Scusami ancora. Sto per upgradare il mio 486 con il Pentium. Che frequenza mi consigli avendo io già 16 Mb di RAM? C'est tout.

Ciao Axl '77! In Simcity 2000 devi raggiungere un bel gruzzoletto prima di poter costruire la Centrale Termo Nucleare. Ricordati di piazzarla fuori della città, altrimenti (durante i disastri) ucciderai milioni di persone. La stazione, invece, è già disponibile, e se non riesci a installarla, vuol dire che non possiedi abbstnza denaro in cassa. Per i Manga Giapponesi ho passato "la palla" al buon Moraschi, che si occupa della creazione del CD. Per il tuo Piccì ti consiglierei un bel 166.

Baci.

UN VERME SUL CD

Carissima Silvia,

Ti scrivo per chiederti se nella tua infinita e calorosa bontà potessi chiedere a K di presentare nei prossimi "cover disk" la demo di "Worms", un gioco presente sul mercato da non poco, ma che ha visto uscire in questi mesi un'edizione rinnovata: "Worms United", nel quale bisogna guidare un gruppo di quattro vermetti rosa armati fino ai denti (li avranno poi?) al massacro contro un altro gruppo di vermi diretto dal computer o da un altro player, un gioco questo che mi ha incuriosito non poco e sul quale vorrei avere più materiale in mano. Se "Worms" non rientra nei vostri programmi sui cover disk, dammi almeno qualche indicazione su dove posso andare a reperirne la demo, perché, se permettete, prima di comprare un gioco voglio fare una "prova su schermo", per non prendere, come mi è già capitato, una bidonata; ritornando però al discorso fatto subito dopo il capoverso (quello riguardante dove reperire la demo) ti prego se possibile di non darmi indirizzi Internet dato che non ce l'ho e farei una fatica madornale a convincere chi so io a farmici navigare un attimo e a farmela (riferito alla demo...), sempre che sia possibile "rubare"... Suvvia Silvia, dammi una mano, dopotutto leggo sempre K, (mi ricordo che nei giorni che dovetti essere operato alla coscia destra, agosto '95, il primo numero speciale, quello dedicato alle soluzioni, mi tenne fedele compagnia...) compro i K-Games... mille e forse (questo forse dipende dalla risposta che mi darai, non prenderlo come un ricatto però!) più baci.

Il Diskepolo

Certo Diskepolo, come non accontentarti? In un prossimo Cover Disk troverai l'agognata demo del programma da te richiesto. Ricambio i mille baci.

ANCORA GRAND PRIX 2...

Misteriosa Silvia,

Chi ti scrive è un ragazzo poco più che ventenne, per chiarire dei dubbi ancora sul mitico, discusso ma ineguagliabile F1GP2!

Un pomeriggio stavo navigando nei meandri di Internet, quando ho trovato un sito da cui era possibile scaricare molte upgrade e tanto altro ancora di F1GP2. Sono rimasto colpito da un file che conteneva il rombo del V12 della scuderia di Maranello, che poteva essere inserito nel gioco. In questo file zippato oltre agli effetti sonori del V12 Ferrari, era presente un file eseguibile che decomprimeva il catalogo del sonoro di GP2 (sample.cat), quindi mi sono ritrovato con 99 file wave assolutamente da ascoltare (sono un tipo curioso!), detto, fatto, ho caricato il wave studio della mia SB 16 per soddisfare la mia curiosità...Sorpresa assoluta! I file contenevano oltre al rumore dei motori e i vari effetti sonori, anche il parlato in inglese,francese, tedesco, spagnolo e udite, udite in italiano!!!!

Ci sono i dialoghi tra pilota e box e viceversa, oltre al chiasso della folla al passaggio di una vettura vicino alle tribune; ma non è finita qui, perché c'è addirittura il rumore della pioggia che si infrange sull'abitacolo. La domanda sorge spontanea, perché nel gioco non sono implementati questi effetti sonori?

Ho provato addirittura a formulare una teoria: non è che i programmatori della Microprose, temendo che qualche nuovo prodotto potesse contrastare la leadership di F1GP2, si siano tenuti in serbo una mossa segreta? Cioè quella di far uscire una nuova versione del gioco con la pioggia e con il parlato? A voi lettori, ma soprattutto a te SuperSilvia, una debita risposta!!! Tanti kiss

Emiliano "Dredd" Baccinetti

Carissimo Emiliano, temo che i file da te scaricati non siano proprio "ufficiali" della Microprose, ed ecco spiegato il motivo per il quale non lo trovi nel gioco. Potresti, però, cercare di proporglieli, e chissà che il prossimo Grand Prix 3 non possieda i tanto agognati effetti sonori... Vedremo! Ciao.

IDOLI DEL CIRCO BIANCO

Carissima Silvia,

Volevo chiederti un piccolissimo favore per la mia "adorata" sorella minore che, da quando mi sono collegato a Internet, non mi lascia in pace un solo giorno perché vuole visitare delle pagine Internet con i suoi idoli dello sci (Aamod, Kjus, Tomba e altri). Mi potresti indicare alcuni siti in cui posso trovare, oltre che informazioni, anche foto dei suoi idoli? Te ne sarei eternamente grato. Grazie mille anche da mia sorella Marta.

Matteo

Mitico Matteo, prova a visitare il sito del grande Albertone Nazionale: http://www.alberto.tomba.it. Sicuramente farai molto contenta la tua sorellina! E' il suo sito ufficiale, e potrai sentire (se possiedi una scheda audio) la sua voce che ti saluta!

Bacini.

L'AMICIZIA E' UNA COSA SERIA

Dolcissima Silvia,

Da tanto tempo avevo intenzione di scriverti, fin da quando ho visto le lettere di Luigi '82, di Gates, di Stefano, ma dopo aver letto anche quella di Gollum non potevo più aspettare. All'inizio credevo che Luigi '82 fosse pienamente nel giusto e già mi preparavo ad adorarlo, poi Alberto "non drogato" mi ha fatto riflettere e, alla luce della Ragione, ho capito che quello da prendere ad esempio era lui. Anch'io ho solo quattordici anni, ma posso pienamente comprendere ciò di cui lui parla, soprattutto a proposito del baciare la propria ragazza. Fortunatamente per me, non sono ancora giunto ad uno stato tale da non avere più amici, ma forse mi ci sto avvicinando; ormai da dieci anni il mio fido PC è entrato indelebilmente a far parte di me stesso, sebbene non sia la mia unica ragione di vita. Infatti ho delle altre passioni e non è vero che io esisto solo in funzione del computer, come invece coloro che dovrebbero essere definiti "amici" cercano di farmi credere: giudicali tu!!! Io sono sempre aperto a tutti, ma sono molto spesso gli altri a rifiutare me, forse perché sono troppo intelligente per loro e quindi, invece di cercare di raggiungermi, trovano molto più facile prendermi in giro. Uno solo è il vero Amico (con la A maiuscola) che ho potuto trovare finora, tutti gli altri si sono rivelati falsi, invidiosi, esseri spregevoli e non so quant'altro... Cerco di proseguire sempre per la mia retta via ma, come tu e tutti gli altri lettori che la pensano come me potrete ben comprendere, ciò non è affatto facile. Inoltre ti devo ringraziare infinitamente, perché, è in gran parte merito tuo (oltre alle mie esperienze passate) se sono finalmente riuscito a sopprimere la mia timidezza e a chiedere ad una ragazza se voleva venire al cinema con me. Ed è sempre grazie a te se, dopo aver provato a fare "du' tiri" ho trovato il coraggio di dire "No, non fa per me", non ne ho bisogno per sentirmi forte o più grande. Continuiamo invece a farci la nostra bella dose di Doom, che rilassa ed oltre tutto fa bene alla salute (io lo dicevo già da un pezzo!). Concludendo, concordo perfettamente con ciò che dice Gollum, e penso che la società in cui viviamo stia lentamente degradandosi, andando verso lo sfacelo: proprio a questo servono la nostra generazione e quelle che verranno: per darci un FUTURO MIGLIORE!

Continua così Silvia, sei grande! Anche Roy è magnifico! Siete mitici! (Scusa se per ora resto nell'anonimato, più avanti potrei anche scoprirmi...). Vittorio Di Pietro ha ragione, ma da quando ci sei tu, Silvia, il K-Box è meraviglioso! E come ho già detto le lettere che vi giungono, e che Vittorio contesta, ci aiutano a risolvere diversi problemi di vita, ben più importanti di quelli riguardanti il PC!!!

Skorpio '82

P.S. Aumentate le pagine del K-Box.

P.P.S. Potreste ripubblicare la soluzione di Larry 5?

Dolce Skorpio, ti ringrazio di avermi fatto Paladina dei tuoi problemi, e che fortunatamente hai risolto felicemente. Ricorda, però, che non mi sento così autorevole da poter giudicare... semmai posso consigliare secondo il mio umilissimo punto di vista. Quello che concordo pienamente con te è che siete voi giovani la forza del nostro futuro, e che sarà grazie a voi se il mondo migliorerà. E' per questo che soffro quando vedo tanta gioventù che si rovina con le proprie mani... come faranno da grandi? Mah! Per quanto riguarda la soluzione di Larry 5, penso la troverai nei prossimi Cover CD, dove già esiste una sezione dedicata alle soluzioni un po' "anzianotte".

Ciao.

INFERNO II

esplode la DukeMania

Dopo Inferno I, la compilation di livelli aggiuntivi per Doom e Doom II acquistabile in edicola, ecco in arrivo il secondo episodio della serie, completamente dedicato al mitico Duke Nukem 3D della 3D Realms.

I più attenti dei nostri lettori ricorderanno che tre mesi fa abbiamo recensito in anteprima Inferno I, un utilissimo CD-ROM venduti solamente nelle edicole ad un prezzo bassissimo, contenente oltre 2.000 livelli aggiuntivi per gli sparatutto più famosi oggi in commercio (Doom, Doom 2, Hexen, Heretic, Descent, Dark Forces, Duke, ecc.). E ricorderanno anche che da due mesi a questa parte i più accaniti ed esperti giocatori di Doom2 si stanno scontrando per il titolo di "Redattore Infernale 1997", utilizzando il file .WAD aggiuntivo presente sul Cover DisK, gentilmente fornitoci dai curatori di questa compilation. Dopo molte pressanti e insistenti richieste, ecco che "i ragazzi di Inferno I", hanno acconsentito a svelare a noi della redazione di K (e quindi anche a voi lettori) il loro ultimo progetto, che possiede l'originalissimo titolo di *Inferno II: Dukemania*. Manco a dorlo, la beta che mi sono ritrovato sulla scrivania è subito stata "scippata" al sottoscritto da una folta schiera di collaboratori e colleghi che hanno così inaugurato la più lunga e intensa sessione a base di livelli DukeMatch della non breve storia di K.

...Praticamente la rete che unisce i computer della redazione con quelli delle altre testate della Edi.Progress è stata bloccata per tutto un week-end (giorno e notte, naturalmente) a colpi di Pipe Bomb e di Rocket Launcher. Vi assicuro che la sfida 4-contro-4 (redattori contro collaboratori) è stata davvero mitica!

Come avrete già capito dal titolo, *Inferno II: Dukemania* è una compilation interamente dedicata all'inossidabile Duke Nukem 3D. Nel CD troverete sviscerati e approfonditi tutti quegli aspetti di gioco che hanno permesso a Duke di diventare uno dei più grandi successi mondiali nella storia dei videogiochi. Potrete quindi giocare a centinaia e centinaia di file aggiuntivi, già suddivisi e catalogati in missioni da affrontare da soli e in partite da giocare in modo multiutente.

Potrete trovare una succosissima sezione di utility che vi permetteranno di utilizzare nuove armi, di scontrarvi contro nuovi mostri e di rimanere a bocca aperta scoprendo una nuova grafica di gioco (a questo proposito, non perdetevi assolutamente il livello che vi permette di esplorare l'interno di una vera tomba di un faraone egizio!!!). Se conoscete anche solo un pochino l'inglese, vi consiglio poi di leggere l'interessantissimo corso di programmazione guidata per Duke, redatto dai più famosi appassionati americani ed europei, che vi guideranno passo dopo passo nella realizzazione di nuovi livelli per Duke Nukem creati da voi stessi, con tanto di livelli di esempio su cui esercitarsi e sbizzarrirsi a piacere...

Un'altra cosa mi ha inoltre colpito molto favorevolmente, visto che non l'ho mai trovata in nessun prodotto concorrente: per la cinquantina dei livelli migliori, potrete trovare una descrizione specifica e circostanziata, in modo da capire subito quali sono le cose che più vi possono interessare. Insomma, l'attenzione con cui è stato realizzata questa raccolta

è davvero lodevole. L'interfaccia del CD-ROM è spartana ma molto funzionale: basta cliccare col mouse all'interno dei vari menu sul livello aggiuntivo che si vuol provare e Duke partirà automaticamente caricando il livello prescelto ...una vera goduria!. Un discorso a parte merita poi il prezzo: a sole 14.900 lire questo CD è un vero affare, dal momento che ci troverete dentro molte più cose di quanto solitamente siamo abituati anche con prodotti che in negozio costano più del triplo! Della serie: quasi troppo bello per essere vero...

COLORS
ARTI MULTIMEDIALI

COLORS: CHIAMATA ALLE ARTI MULTIMEDIALI 1997

ARRUOLATEVI!

GIMI GIMEPRO

COLORS CERCA:

MODELLATORI 3D (3D STUDIO, LIGHTWAVE, REAL 3D, ETC.) · **ANIMATORI** (DELUXE ANIMATION, ANIMATOR)
GRAFICI (DELUXPAINT, FREEHAND, ILLUSTRATOR, ECT.) · **FOTIRITOCCATORI** (PHOTOSHOP, PICTURE PUBLISHER, ECT.)
PROGRAMMATORI 3D PER PC E **PROGRAMMATORI MAC.**

Manda una selezione del tuo lavoro su supporto magnetico insieme al tuo curriculum a:

Colors s.r.l. via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna • Tel. 051/6190130 r.a. • fax 051/6198786 • e-mail: raven@colors.italia.com

Inferno I è una delle più complete compilation di livelli aggiuntivi mai realizzate. Raccoglie centinaia e centinaia di file destinati a rinvigorire con nuova linfa vitale giochi del calibro di **Doom**, **Doom 2**, **Descent**, **Descent 2**, **Heretic**, **Hexen**, **Duke Nukem 3D** e **Dark Forces**. Oltre ai livelli, sul CD-ROM sono anche presenti le versioni shareware di tutti i prodotti sopracitati, più quelle di **Wolf 3D** e di **Quake**.

IL RITORNO DEL REDATTORE INFERNALE

50 COPIE DI INFERNO 1, IN OMAGGIO AI NOSTRI NUOVI INVIATI DAGLI INFERI!

Come accedere ai gironi della compilation sparatutto.

• Dopo il clamoroso successo ottenuto l'anno scorso dal "Redattore Infernale" (oltre 2.500 partecipanti), gara in cui i nostri lettori hanno dimostrato tutto il loro talento finendo in tempi strabilianti alcuni livelli di Doom2, riproponiamo questo tipo di manifestazione in occasione dell'uscita in edicola di *Inferno I*, una nuova compilation di livelli per Doom, Doom 2, Heretic, Hexen, Duke 3D ecc. di cui vi abbiamo già parlato sul numero scorso.

• In questi ultimi giorni siamo stati subissati di telefonate che chiedevano maggiori informazioni su questo CD-ROM, per cui, d'accordo con i curatori della compilation, abbiamo deciso di "mettere da parte" 50 copie di *Inferno I* ed è nostra intenzione regalarvele... a patto che riusciate a dimostrarvi dei degni redattori infernali.

• Per guadagnarvi uno scintillante CD-ROM dovrete terminare nel minor tempo possibile il primo livello di un episodio aggiuntivo per Doom2 che abbiamo selezionato da *Inferno I*.

• Dove trovare questo episodio? Ma sul Cover Disk di K, naturalmente!

• Dunque, vi invitiamo a giocare e a mandarci la registrazione della vostra performance. Per portare a compimento la missione non dovrete utilizzare cheat o altre gabole, ma solo la vostra abilità di consumati giocatori. Dovrete inviarci partite risolte al 100% in mostri uccisi, oggetti recuperati e segreti scoperti. Chi impiegherà il tempo minore a completare il livello potrà fregiarsi del titolo di "Redattore Infernale 1997". Che aspettate? Caricate immediatamente il vostro Cover Disk e gettatevi in questo splendido nuovo livello: in palio la possibilità di mettere le mani sul già mitico e agognato *Inferno I*!

Vi ricordiamo che per registrare il file-demo è necessario installare dal Cover disk il livello, e poi da DOS (all'interno della directory in cui risiede Doom2) digitare DOOM2 -RECORD <nomefile> -FILE K3.WAD, *mentre per rivederlo e controllarlo dovrete digitare* DOOM2 -PLAYDEMO <nomefile>.

RIDIVENTA REDATTORE INFERNALE!

• Per giocare dovrete utilizzare una copia di DOOM 2 ver. 1.666 o successive.

• Il livello di difficoltà verrà selezionato automaticamente dal programma, per cui non tentate di ingannare su questa cosa: nel file-demo viene sempre registratata un'informazione al riguardo.

• Il nome del file-demo da voi preparato dovrà riportare nelle prime sei lettere il vostro cognome, seguito da -3 (ad esempio Giampaolo Moraschi dovrà creare un file chiamato MORASC-3.LMP, mentre Franco Roi dovrà creare un file denominato ROI-3.LMP).

• Ricordate di scrivere nome, cognome, indirizzo, numero telefonico e tempo impiegato nel terminare il livello sull'etichetta del dischetto.

• Il dischetto dovrà essere un floppy da 3,5 pollici ad alta densità.

• Il frutto dei vostri sforzi dovrà essere inviato entro e non oltre il 13/03/97 (farà fede il timbro postale).

• Le lettere dovranno essere inviate a: IL RITORNO DEL REDATTORE INFERNALE - c/o EDI.PROGRESS, Via Pagliano 37 - 20149 Milano

COS'E' "INFERNO 1"?

Semplicemente è la più grande collezione di livelli aggiuntivi, di shareware e utility degli "sparatutto" più famosi nel mondo videoludico. Nel Cd si può trovare software per: Duke 3D, Quake, Dark Forces, Doom I e II, Descent, Hexen, Heretic e Wolfstein 3D. Oltre 2.000 livelli per tutti i giochi sopracitati vi aspettano in edicola, e l'interfaccia semplificata vi permetterà di installare tutto ciò che vorrete nella maniera più semplice possibile!

DARK BLOODY & GOTHIC

BLOOD OMEN

LEGACY OF KAIN™

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

UNIT OF BMG ENTERTAINMEN

CRYSTAL DYNAMICS

Non mancaTe l'occasione!

Ragazzi! Vi abbiamo dato il modo di imparare come si creano videogiochi, grazie ai dodici inserti di "Diventa autore multimediale". Ora avete la possibilità di mettere in pratica ciò che avete appreso! In pratica, K vi sta offrendo l'occasione di farvi trovare una possibile collaborazione!

In simbiosi con l'affermata software house italiana Mediola (produttrice e ideatrice di titoli quali "Il Ballerino" di Jovanotti, "Woodspell" con i suoi folletti e il futuristico "Side Effects"), K vi offre la possibilità di creare il "*Quake*" dei prossimi anni. Dovrete inviare all'indirizzo posto in calce un soggetto per la ideazione di un videogame. Tra tutti coloro che ci scriveranno, verranno selezionati i tre soggetti più meritevoli, e i loro ideatori usufruiranno di un soggiorno offerto da Mediola a Cagliari (dove l'acqua è davvero cristallina e la spiaggia è da sogno!, ndr.), e scopriranno come si realizzano i videogiochi... E chissà che il gioco in produzione non sia proprio il vostro!!!

Inoltre, i tre invitati saranno omaggiati di tutti i programmi che Mediola ha prodotto finora.

Cosa aspettate, allora? Inviate i vostri elaborati ed il tagliando al seguente indirizzo:

L'OCCASIONE AL VOLO!
Edi.Progress s.r.l.
Via Pagliano, 37
20149 Milano

Nel numero di Aprile saranno rese note le tre storie più interessanti, accuratamente selezionate dai redattori di K e dallo staff Mediola.
Scrivete e non perdetevi questa "sugosissima" opportunità! Cogliete l'occasione al volo!!!

TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE

DA TAGLIARE ED INVIARE ASSIEME AL PROGETTO

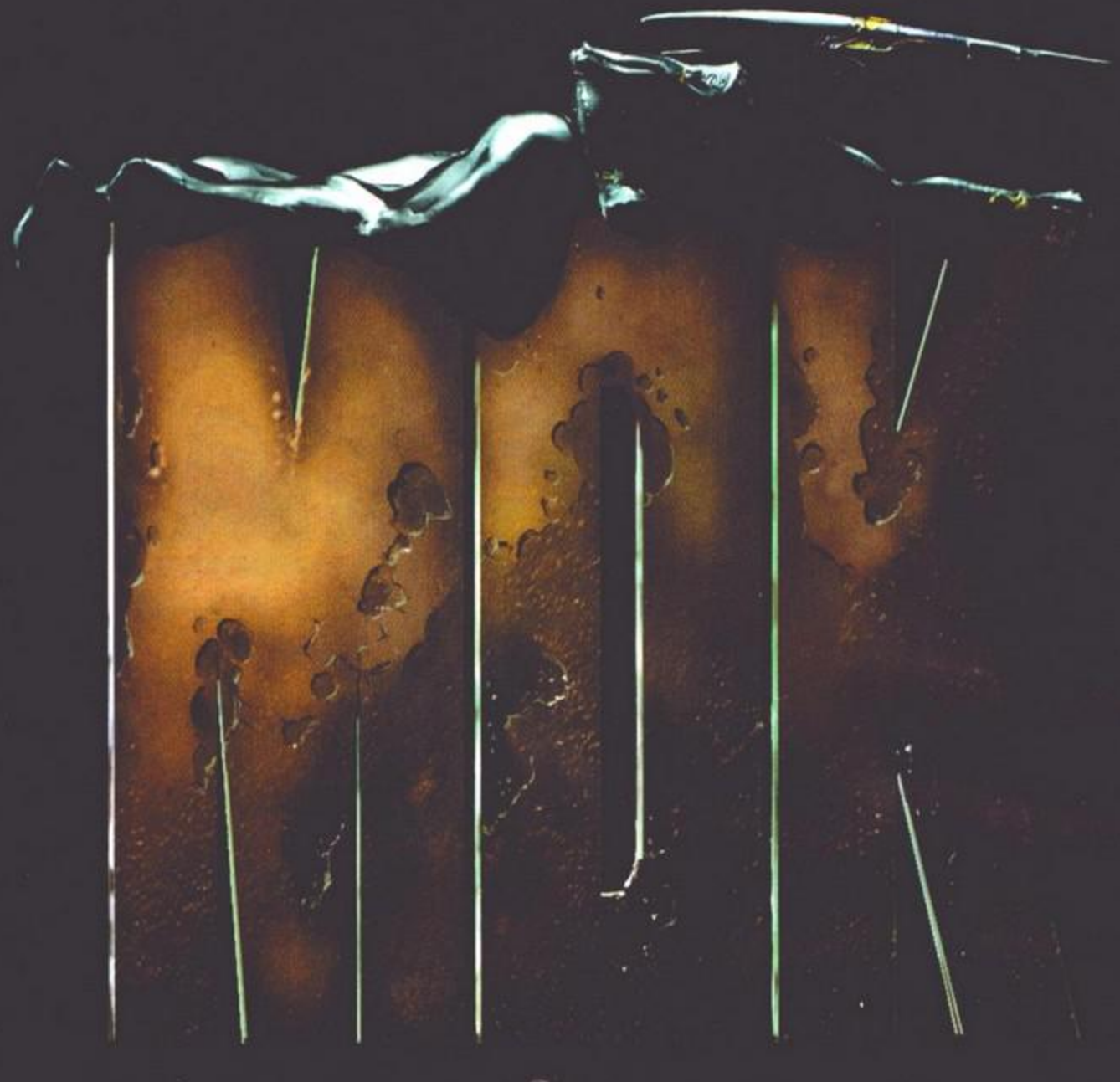
Nome e cognome ---------- Età ----------
abitante in via ----------
Città ---------- C.a.p. ---------- Prov. ----------
Telefono ---------- Fax ----------

Invio il mio progetto che verrà selezionato da K e Mediola. Il mio progetto potrà essere pubblicato da K e potrò essere invitato a presentarlo a Cagliari presso la Mediola, con tutte le spese di viaggio e soggiorno a carico di Mediola.

Il materiale inviato non verrà restituito. La titolarietà del progetto rimarrà sempre del firmatario, che si rende garante della sua originalità nei confronti di terzi, sollevando R.C.S., Edi. Progress e Mediola da qualsiasi eventuale rivalsa di terzi.

Firma (del genitore se minorenne) ----------

CD DEDICATO ITALIANO



Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 E DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 1X,
PENTHIUM.

£ 99.900

Interplay

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

INTERNET K HIT PARADE

Anche questo mese ci siamo rimboccati le maniche e abbiamo navigato un po' alla ricerca di siti dedicaci al gioco in rete. Ecco cosa abbiamo scoperto per voi. Ovviamente vi rinnoviamo a visitare il nostro sito che, mensilmente, vi offre un assaggio del numero di K.

CLUB DEI BOTTONI

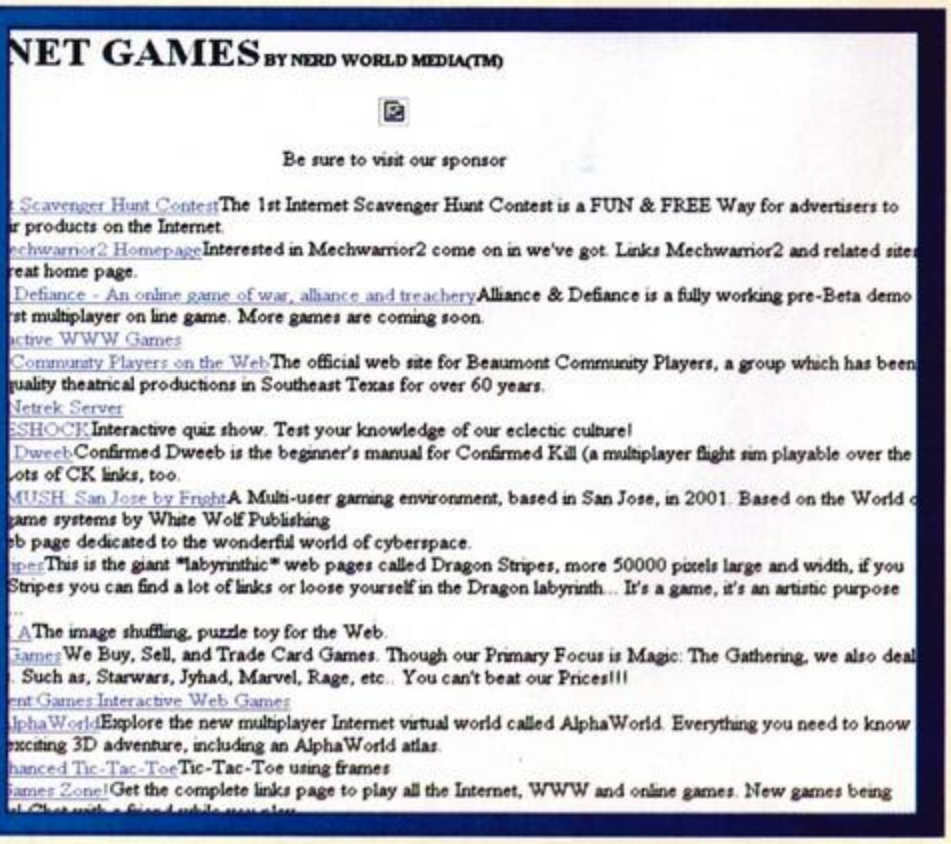
http://shell.idt.net/~ckeatin9/games.html

Ecco dove trovare alcuni giochini divertenti e la possibilità di associarsi al "club dei bottoni". Basta essere dei creativi, e inviare i bottoni che si utilizzerebbero sulle pagine HTML. Inoltre potrete scaricare sui vostri computer una vasta serie di programmi e giochi shareware (che non guastano mai).

JAVA ON LINE

http://www.nerdworld.com /nw389.html

Un sito pieno zeppo di programmi on line, sia in Java che non. Consigliato a coloro che non hanno pazienza e vogliono giocare subito.
In siti come questi il gioco è ovviamente "sempliciotto", ma comunque è esaltante pensare che si stà interagendo con un prodotto dall'altra parte del mondo, in diretta. E poi risulta piuttosto educativo rileggersi le pagine HTML remote per imparare come creare script in linguaggio JAVA, utilizzatissimo sulla rete per rendere più interessanti e vive le "fredde" pagine Web.


NET GAMES BY NERD WORLD MEDIA(TM)

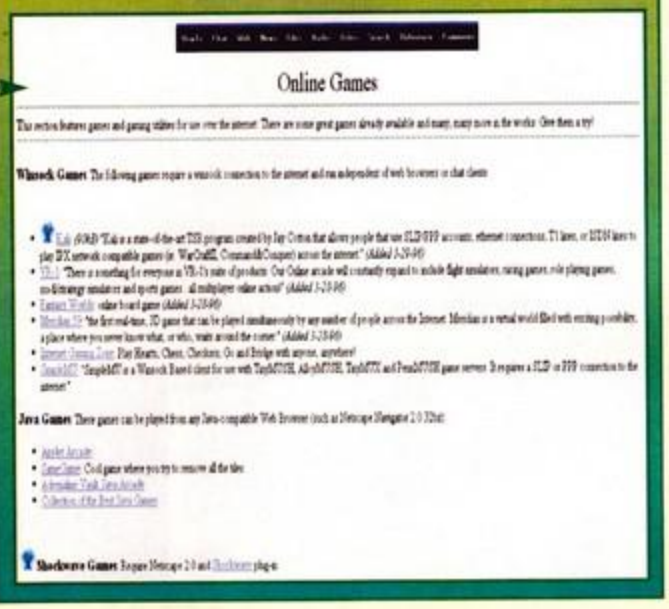
Be sure to visit our sponsor

Scavenger Hunt Contest The 1st Internet Scavenger Hunt Contest is a FUN & FREE Way for advertisers to ir products on the Internet.
echwarrior2 Homepage Interested in Mechwarrior2 come on in we've got. Links Mechwarrior2 and related site reat home page.
Defiance - An online game of war, alliance and treachery Alliance & Defiance is a fully working pre-Beta demo rst multiplayer on line game. More games are coming soon.
active WWW Games
Community Players on the Web The official web site for Beaumont Community Players, a group which has been quality theatrical productions in Southeast Texas for over 60 years.
Netrek Server
ESHOCK Interactive quiz show. Test your knowledge of our eclectic culture!
Dweeb Confirmed Dweeb is the beginner's manual for Confirmed Kill (a multiplayer flight sim playable over the ots of CK links, too.
MUSH, San Jose by Fright A Multi-user gaming environment, based in San Jose, in 2001. Based on the World o game systems by White Wolf Publishing
eb page dedicated to the wonderful world of cyberspace.
pes This is the giant "labyrinthic" web pages called Dragon Stripes, more 50000 pixels large and width, if you Stripes you can find a lot of links or loose yourself in the Dragon labyrinth... It's a game, it's an artistic purpose
A The image shuffling, puzzle toy for the Web.
Games We Buy, Sell, and Trade Card Games. Though our Primary Focus is Magic: The Gathering, we also deal . Such as, Starwars, Jyhad, Marvel, Rage, etc.. You can't beat our Prices!!!
ent Games Interactive Web Games
AlphaWorld Explore the new multiplayer Internet virtual world called AlphaWorld. Everything you need to know exciting 3D adventure, including an AlphaWorld atlas.
hanced Tic-Tac-Toe Tic-Tac-Toe using frames
ames Zone! Get the complete links page to play all the Internet, WWW and online games. New games being

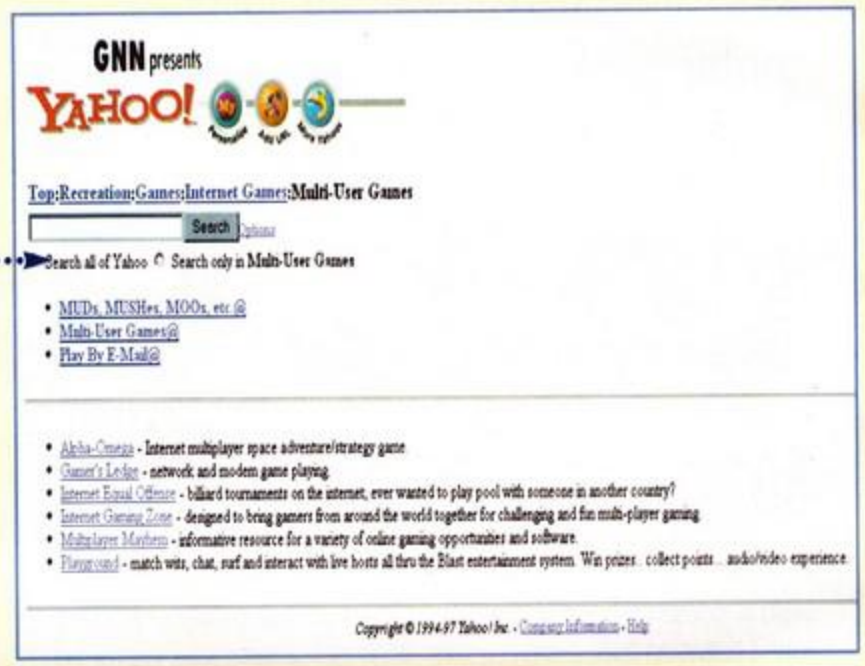
COME SI GIOCA IN

http://www.utw.com/~ressh/HowToGames.html

In questo sito avrete tutte le risposte a come giocare in Internet, e alcuni link ad alcuni siti contenenti giochi on line. Il sito si propone di introdurvi nel gioco in Internet, fornendovi alcuni plug-in necessari per il gioco in rete.



YUPPIEE E YAHOO!!!



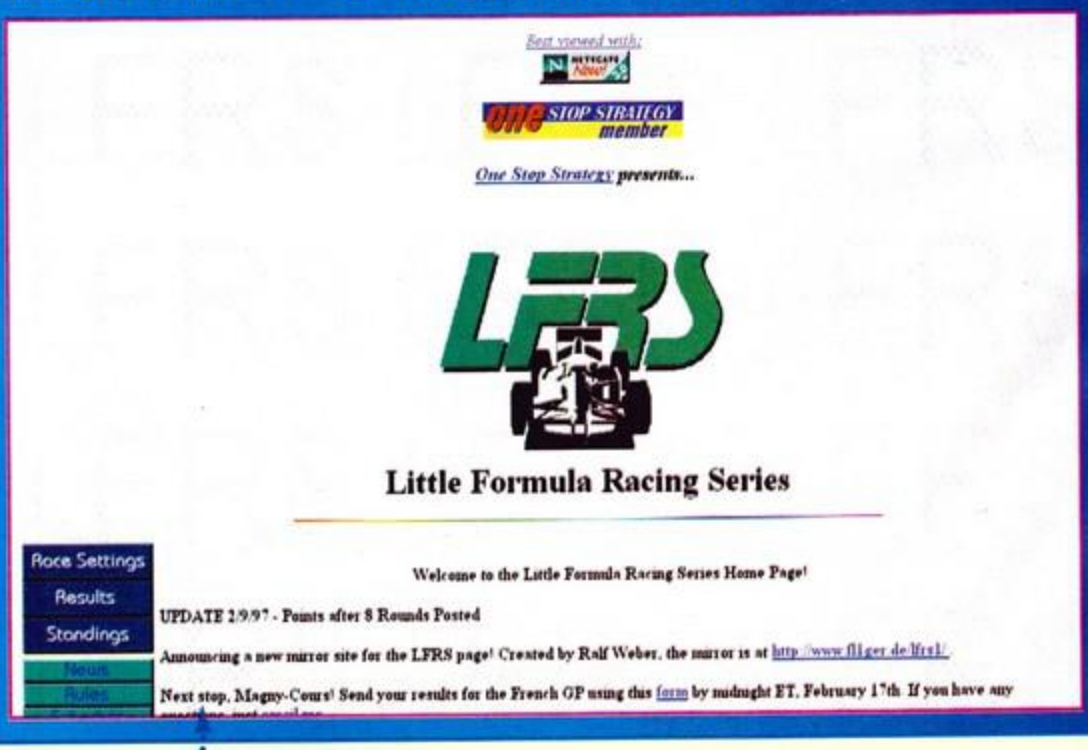
http://gnn.yahoo.com/Recreation/Games/Internet_Games/Multi_User_Games/

Da Yahoo alcuni siti già pronti all'uso. Divertitevi a giocare con alcuni giochi famosi, quali (ad esempio) Mayhem.

CAMPIONATO MONDIALE DI GRAND PRIX 2

http://members.aol.com/lfrs1/index.html

Al seguente URL è stato organizzato il più competitivo campionato di Gp2 su scala mondiale.
Questa iniziativa si distingue da molte altre "mini serie" in quanto:
a) è organizzata molto seriamente (esiste da 3 anni e gestisce anche gare di Nascar e F1GP);
b) vi partecipano i piloti più veloci di internet;
d) vi prende parte il maggior numero di concorrenti, provenienti da tutto il mondo, che una tale forma di competizione possa vantare. Quindi cosa aspettate, collegatevi e vincete!



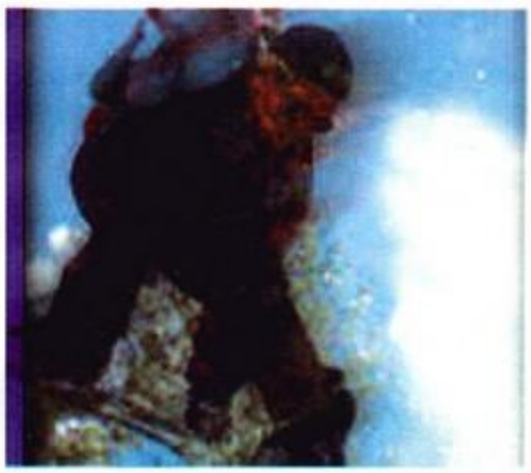
Immacolato il pendio si stende di fronte a voi: giù gli occhiali, agganciatevi gli attacchi e via, a lasciare la vostra firma sulla montagna!

Il meglio di K Console

Alessandro "Pitone" Seccafieno

COOL BOARDERS

Ma... cosa ci fa Pitone sulle pagine delle console?? Invece è proprio così, amici! Mi sono temporaneamente trasferito ai comandi di una fiammante Playstation (grazie alla Delmonaco Alfredo Inc.) in occasione dell'uscita dell'unico gioco, mi risulta, basato sul mio sport preferito e di cui mi reputo un discreto praticante: lo snowboard! Chi meglio di qualcuno che lo vive in prima persona può recensirvi questo artefatto? Eccomi quindi a parlarvi dell'ultimo nato in casa Sony, sezione sportiva. Ormai penso sappiate tutti cosa è uno snowboard: è l'evoluzione del monoscì dove si applica una tecnica da skate-board. La cosa più vicina, comunque, è la tavola da surf che tutti conosciamo. Il gioco si apre con la scelta di un percorso tra i tre disponibili (un po' pochi, per la verità...): facile, medio e difficile. Un classico. La scelta della colonna sonora è



il passo intermedio che ci conduce alla scelta della tavola: è importantissimo conoscere bene il tipo di tavole proposto, in quanto differiscono molto come caratteristiche e possono pregiudicare il risultato della gara. Le tavole si dividono in tre tipi principali: alpine (da gara: le più veloci, le meno controllabili e le meno adatte alle evoluzioni); freeride (un po' più stabili e con una buona predisposizione ai salti e ai tricks) e all-round, le meno veloci, che garantiscono però le migliori acrobazie. Si può scegliere anche di scendere con un rider maschio o femmina: questo per stabilire se il piede avanti sarà il sinistro o il destro. Si può anche scegliere il tipo di vestiti da indossare e il colore della tavola. Inizia la discesa! La gara è contro il tempo: arrivare ai check point prima che esso scada è il primo obiettivo. Durante la discesa si possono compiere le evoluzioni desiderate, come le prese sulla tavola (grab) o i salti con rotazione (180°, 360°, 540°). E' anche possibile effettuare combinazioni di queste evoluzioni che fanno guadagnare punti per ognuna di esse. Inutile dire che più difficile sarà il percorso, più ostacoli incontreremo sulla nostra strada. A fine gara, dopo il replay, sarà possibile salvare i dati fantasma, cioè effettuare un'altra gara sullo stesso percorso contro noi stessi per riuscire a migliorare il risultato. Il gioco è tutto qui, con le emozioni che un rider può provare stando a casa e i limiti imposti dal numero ridotto dei percorsi. Qualche tracciato in più avrebbe alzato il punteggio; d'altro canto, l'unicità del prodotto lo colloca come golosa preda dei rider "casalinghi". Prima di lasciarvi, alcuni consigli: benché le acrobazie siano la parte più divertente del gioco, sarebbe meglio imparare a scendere velocemente verso i check point prima di piantarsi contro alberi e massi dopo un salto non ben eseguito. Con il bottone per spigolare (accentuare la curvatura) si hanno degli effetti di rallentamento che non giovano al tempo: è meglio schiacciarlo brevemente più volte, piuttosto che tenerlo premuto. Se vi fermate in un pianoro per assenza di pendenza, con il pulsante del salto acquisterete la velocità necessaria a proseguire la discesa. Infine, mirate bene prima di saltare e assicuratevi di avere lo spazio per atterrare: questo per evitare di massacrare le vostre rotule su una curva improvvisa. Buona discesa!

Casa:
Genere: **Simulazione sportiva**
Difficoltà: **media**
N° di giocatori: **1-2**

Voto: 850

GRAFICA: ★★★★★★★★★
SONORO: ★★★★★★★★
GIOCABILITÀ: ★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:

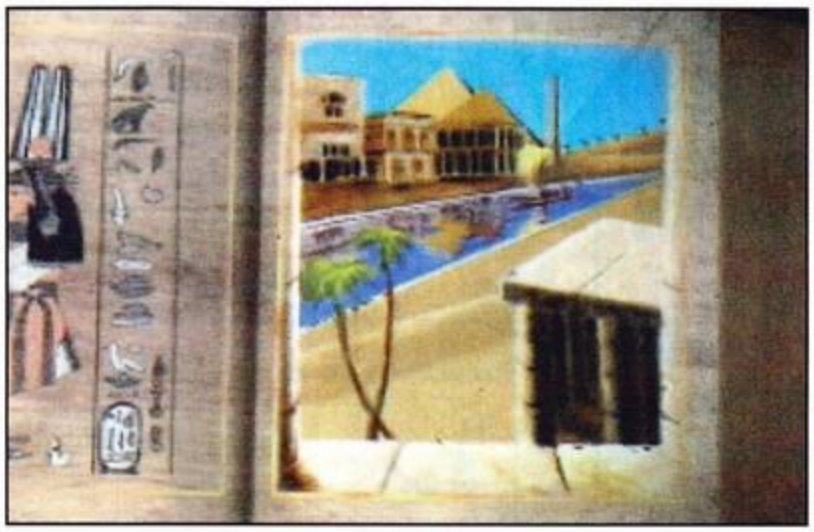
Finalmente arriva anche per Saturn uno sparatutto alla Doom degno delle potenzialità della console Sega e dall'ambientazione affascinante: preparatevi a vivere sulla vostra pelle le maledizioni dell'antico Egitto.

Il meglio di K Console

Antonio Perna

POWERSLAVE

Un'antica maledizione, un rito oscuro che richiama in vita antiche divinità ritenute estinte, una pattuglia inviata in esplorazione scomparsa nel nulla. Voi siete l'unico superstite, e dopo una breve fase di esplorazione di un antico tempio riemerso dalle sabbie vi incontrerete con lo spettro del faraone Ramses che vi illustrerà i pericoli che dovrete affrontare. La breve introduzione serve a costruire uno scenario quanto mai affascinante, giocato sui misteri e le leggende dell'antico Egitto, che in quanto a misteri non si risparmia di certo. Il vostro scopo è di riportare le cose alla normalità, bandendo nuovamente le entità malvage che hanno infestato gli antichi palazzi egizi; per fare questo vi attende una lunga peregrinazione tra templi, piramidi e tombe sotterranee, naturalmente infestate come non mai di mostri e creature leggendarie. Powerslave è un clone di Doom, realizzato con un motore interamente tridimensionale (quindi potrete guardare in alto e in basso come in Duke Nukem) dalle notevoli potenzialità. La gestione dei poligoni non diventa mai pesante, nonostante alcuni livelli siano davvero giganteschi e intricatissimi. Le texture sono molto ricche e ben realizzate, e tutta la grafica propone effetti speciali di ottimo livello, come ad esempio l'illuminazione realistica degli ambienti e gli effetti di luce delle torce. Tecnicamente molto ben realizzato, Powerslave è anche eccezionalmente giocabile, ricco di sorprese, lungo e impegnativo; molti nemici da combattere, stanze segrete da scoprire e qualche semplice puzzle da risolvere ne fanno il migliore gioco di combattimento in 3D disponibile per Saturn, e presto anche per Playstation e PC: assolutamente da non perdere!



Casa: Saturn
Genere: Sparatutto 3D
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1

Voto: 930

GRAFICA:
★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★★

K TOP game

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **GENNAIO-FEBBRAIO** con la preziosa collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma);

PERGIOCO (02/29524256, Milano);

SOFTWARE UNIVERSE (02/4230010, Milano).

LEGENDA:

▲ = IN SALITA ▬ = STAZIONARIO

▼ = IN DISCESA **NE** = NEW ENTRY

PC CD-ROM

1	NE		Phantasmagoria II
2	▲		Red Alert
3	NE		Power F1
4	NE		Network Rally
5	NE		Sim Isle (ITA)
6	NE		Gabriel Knight 2
7	NE		Afterlife (ITA)
8	▼		Fifa '97
9	▲		F1 GP 2
10	▼		Alien Trilogy

MAC

1	▬		Phantasmagoria
2	▲		Spy Craft
3	▼		Zork Nemesis

SATURN

1	NE		Destruction Derby 2
2	NE		Broken Sword (ITA)
3	NE		Tomb Raider

PLAYSTATION

1	NE		Enemy Zero
2	NE		Worldwide Soccer'97
3	NE		Fighter Megamix

VIRTUA COP

Genere: Shoot'em up 3D
Casa: Sega
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Virtua Cop è una conversione perfetta del gioco da bar, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti. La realizzazione tecnica è molto buona e la giocabilità è immediata, ma solo tre livelli sono un po' pochi per assicurare una longevità particolarmente elevata. In ogni caso è il classico gioco che si tira sempre fuori per fare una partitina rilassante quando si ha un po' di tempo.

K VOTO 890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

COMPLOTTO

Genere: Avventura interattiva
Casa: Canal + Multimedia
Sviluppatore: Cryo Interactiv Entertainment

MAC/PC CD-ROM

Configurazione minima è un 486DX2 66Mhz con 8Mb di RAM, CD-ROM 2X, 10 Mb liberi su disco fisso, scheda video 640x480 (ibm compatibile) 256 colori, Soundblaster compatibile. Per giocare in tempo reale, però, è quasi inestimabile il Pentium. Per scaricare tutta la colonna sonora occorrono 92 Mb (!) di spazio, ma gira tutto bene sui CD-ROM, meglio un 4X.

K VOTO 945

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

HARPOON 97 CLASSIC

Genere: Strategico
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Le richieste hardware di Harpoon Classic 97 sono quelle di Windows 95: anzi, il mouse può addirittura non essere indispensabile!!!

K VOTO 880

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MAGIC THE GATHERING

Genere: Azione
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Un 486, dotato di CD-ROM e scheda audio è già sufficiente per giocare a Magic: Battlemage. Gira solo sotto Windows 95, e per apprezzarlo è meglio avere un Pentium 90 con 16 MB di RAM.

K VOTO 870

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SEGA RALLY

Genere: Simulazione di guida
Casa: SEGA
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per correre nelle varie praterie sconfinate a tutta birra, vi occorre possedere un bel Pentium 100 con almeno 16 MB di RAM, una bella scheda da grafica (possibilmente accelerata), un buon volante Thrustmaster compatibile e tanta bravura.

K VOTO 850

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ENIGMA DEL MAESTRO LU

Genere: Avventura
Casa: Sanctuary Woods
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Anche se può bastare un 486 con 8 MB di RAM per cimentarsi con gli indovinelli del Maestro Lu, per godere della migliore fluidità occorre un mix di un Pentium con 16 MB. E' supportato lo standard MIDI, e occorre avere un CD 4x, anche se è giocabile anche con il 2x. Non vuol sapere di andare sotto Windows 95.

K VOTO 895

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STAR GENERAL

Genere: Strategico/Wargame
Casa: Mindscape
Sviluppatore: SSI

PC CD-ROM

Sotto DOS: 486/66 (raccomandato un Pentium), 16 Mb RAM, SVGA da 1 Mb, Soundblaster, 30 Mb su hard disk, CD-ROM 2x. Sotto WIN95 (non sfruttandone le doti): Pentium 90 (!!), per il resto come sopra.

K VOTO 900

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SKYNET

Genere: Sparatutto
Casa: Bethesda
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

I risultati? Tornano l'attacco con il 486 DX 2 a 8x, 8 Mega di Ram e il CD 2x. Ma non è vero! Non si può giocare con questi ingredienti neanche in buona inclusione! Se non avete un vostro 90, lasciate stare! Il HD fate spazio per meno 20 Mega e abbiate un buon mouse: abbiatelo. La tastiera è il massimo che potete fare.

K VOTO 790

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NASCAR RACING 2

Genere: Simulazione di guida
Casa: Sierra
Sviluppatore: Papyrus

PC CD-ROM

Gira sotto DOS o Windows 95, occorrono come minimo un 486/66, 16 MB di RAM, CD ROM a doppia velocità, VGA 320 x 200. Sono però consigliati un Pentium 75, SVGA 640 x 480, CD ROM quadrupla velocità.

K VOTO 899

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

HARPOON 97

PRO: Molto completo: interfaccia molto comoda, sui Pentium fila che è un piacere.

CONTRO: Grafica povera: fin troppo austero per come si presenta. Non si tratta di una novità.

KOMMENTO Il migliore gioco nel suo genere. Nonostante il tempo passato dalla sua prima uscita, con questo restyling rimane ancora attuale e appetibile.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

COMPLOTTO

PRO: Grandissima la grafica, coinvolgenti le atmosfere. Finalmente un gioco per DOS che gira bene. Molto bene.

CONTRO: I 'pupazzoidi' sono un po' asettici e ho trovato non pochi bug: tutte cavolatine ma in un capolavoro stonano un po'.

KOMMENTO Kommento: Una grande idea, quella di ambientare un'avventura in un periodo storico che ripercorre intrecci di palazzo e personaggi storici, perfettamente calati in una fedele ricostruzione storico-architettonica.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

VIRTUA COP

PRO: Grafica fluida e ben realizzata, coinvolgente e immediato, è una conversione perfetta dell'originale da bar.

CONTRO: Tre livelli sono un po' pochi, il controllo da joypad non è il massimo.

KOMMENTO Virtua Cop è una conversione perfetta del gioco da bar, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti; la realizzazione tecnica è molto buona e la giocabilità è immediata, ma solo tre livelli sono un po' pochi per assicurare una longevità particolarmente elevata. In ogni caso è il classico gioco che si tira sempre fuori per fare una partitina rilassante quando si ha un po' di tempo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ENIGMA DEL MAESTRO LU

PRO: Impegnativo, coinvolgente, lungo e gratificante, ottimamente realizzato tutto in italiano.

CONTRO: Difficile per i principianti, ha un aspetto che appare a prima vista sorpassato, funziona solo sotto DOS.

KOMMENTO L'Enigma del Maestro Lu è un'avventura realizzata in maniera impeccabile, con un gusto un po' particolare, ma in grado di offrire una sfida coinvolgente a lungo termine, ricca di enigmi e quesiti impegnativi e articolati. Sarebbe difficile chiedere di meglio per un appassionato di avventure.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SEGA RALLY

PRO: Non si può dire che la conversione non sia uscita bene. Sorvolando sull'aspetto dei comandi, chi ha già giocato al coin-op può divertirsi un bel po', anche giocando in bassa risoluzione.

CONTRO: Benché siano state aggiunte delle opzioni nuove, il gioco annoia presto.

KOMMENTO Chi proprio non conoscesse l'originale a gettone farebbe meglio a cercare altro. Sul mercato ci sono senz'altro titoli migliori.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MAGIC THE GATHERING

PRO: Si possono creare mazzi a piacere; il gioco cattura gli appassionati, l'idea di mescolare azione e strategia è ottima.

CONTRO: Realizzazione tecnica insoddisfacente, non sono disponibili i set di espansione di Magic e le carte unprinted.

KOMMENTO Battlemage è un titolo consigliabile sicuramente agli appassionati di Magic, mentre i difetti che lo appesantiscono suggeriscono agli altri giocatori di dargli prima un'occhiata. Peccato, perché con poco impegno in più la Acclaim avrebbe potuto realizzare un classico di grande successo, vista l'ottima idea che sta alla base del concept di gioco.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NASCAR RACING 2

PRO: La personalizzazione del vostro personaggio e specialmente quella della vostra vettura può essere curata dettagliatamente.

CONTRO: Se non entrate subito nello spirito del campionato Nascar potreste annoiarvi un po', visto che le piste sono molto simili. Un paio di bug nell'installazione non completa.

KOMMENTO Il gioco è indicato, oltre naturalmente agli appassionati del campionato Nascar (se ce ne fossero), a chi ha scoperto con GP2 o con le varie simulazioni di Rally, di non essere un amante delle curve strette.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SKYNET

PRO: Bella grafica in SVGA (quando gira), multiplayer incluso, buona l'atmosfera della città devastata; la possibilità di guidare dei mezzi garantisce una buona giocabilità, ed è presente il patch per far girare Future Shock in SVGA

CONTRO: Skynet è pieno di bug; non aggiunge niente agli sparatutto in commercio; gli enigmi (se così si possono chiamare) sono troppo facili e otto missioni mi sembrano un po' poche al giorno d'oggi; trama un po' scontata (mutuata al film)

KOMMENTO Skynet non riesce a sollevarsi dalla media: i bug e la scarsa longevità sono i limiti più evidenti.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STAR GENERAL

PRO: Gioco molto curato nel suo sviluppo. Originale, e non una semplice riedizione dei vecchi General. Ottimi la grafica e l'audio. Due livelli di combattimento.

CONTRO: Pessimo funzionamento sotto Windows 95. Piuttosto complesso da apprendere. Il manuale, pur voluminoso e chiaro, non dice proprio tutto.

KOMMENTO Ottimo gioco, che dà nuova linfa al genere fantascientifico e ai wargames. Adatto soprattutto agli appassionati di Panzer General che amano la fantascienza piuttosto che ai principianti.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NATALE CON I TUOI...

PASQUA CON SYLVIA

Arriva, finalmente in edicola, il più atteso videogame dell'anno!

K GAMES

Sono giochi originali e inediti, distribuiti in edicola allo straordinario prezzo di 19.900 Lit. I K GAMES sono originati con la collaborazione della redazione di K, e sono prodotti ufficialmente approvati.

"IN VACANZA CON SYLVIA"

COME CONQUISTARE LA RAGAZZA DEI VOSTRI SOGNI IN UN ADVENTURE ROMANTICA E SEXY NELL'ISOLA VIRTUALE.

Lo abbiamo annunciato, lo avete atteso ma ora non abbiamo più scuse. Quindi... ECCOLA, la vostra redattrice preferita è in edicola in formato digitale, e vi attende in un'avventura "rosa" dai contorni decisamente estivi! "In vacanza con Sylvia" è una simpatica avventura punta e clicca, che vi vede come protagonisti assoluti nel tentativo di "circuire e cuccare" un certo numero di belle ragazze. Il fine ultimo, però, rimane la conquista del cuore di Sylvia, impresa ardua ma non impossibile. Si concederà a voi solamente se vi sarete comportati nel miglior modo possibile. Questa avventura, inoltre, è una sorta di "aiuto alla socializzazione", perché in ogni locazione che visiterete ci sarà sempre qualcuno con cui scambiare quattro chiacchiere. Non vi resta che giocare a questa divertente e rilassante avventura, che vi metterà alla prova come "cucadores" per la prossima estate. Un terreno di "allenamento" per tutti coloro che quest'estate non si vogliono far scappare nemmeno una ragazza... Che aspettate, allora, non perdete l'occasione!

IN EDICOLA DAL 20 MARZO

K-Mart

Vendo, cambio, cerco... Su K avete la possibilità di fare grandi affari!

Puntincontro Club è il nuovo club per tutti i possessori Amiga desiderosi di contattarne altri per scambiare opinioni, idee e programmi per questo fantastico computer. L'iscrizione è gratuita. Per informazioni gli interessati potranno scrivere (allegando il francobollo per la risposta) a: Puntincontro c/o Falomi Andrea, via Marche 12, Taverne d'Arbia (Si) o telefonare al numero 0577/365193.

Vendo originalissimo per Pc cd-rom Druid, Daemons of the Minds a L. 45.000. Oppure lo scambio con uno dei seguenti giochi: The Dig, The Seventh Guest, Myst, The 11th Hour, Discworld, cioè una bella avventura grafica!
Telefonare, ore serali, al numero 0342/801371 e chiedere di Mauro.

Vendo giochi originali (in italiano) per Pc. Su cd-rom: Time Commando (L. 40.000), Il Segreto dei Templari (L. 40.000), FIFA '96 (L. 40.000), The Need for Speed (L. 40.000). Su floppy: INCA II (L. 25.000), Sam & Max (L. 30.000), Shadow of the Comet (L. 25.000), Day of the Tentacle (L. 30.000). Tutti i giochi insieme a L. 240.000 anziché L. 270.000. Confezioni originali, comprensive di manuali.
Telefonare Enrico, ore pasti, al numero 06/86203376.

Vendo i seguenti giochi su cd-rom per Pc: Prisoner of Ice L. 50.000 (Ita), Deadline L. 65.000 (Ita.), Star Trek A Final Unity L. 55.000, Microcosm L. 30.000. Blocco unico a L. 195.000.
Telefonare, ore pasti, al numero 0187/630516 e chiedere di Simone.

Vendo Pentium 133, 16 Mb RAM con scheda madre 430HX, corredato di scheda video DIAMOND STEALTH 2000 3D (con proc. VIRGE), scheda audio 16 bit compatibile SB., casse da 120 watt; HD I, 2 gb. QUANTUM BIGFOOT, cd-rom 6xTOSHIBA monitor 15", modem 28,800, cache da 512 Kb; Joystick, mouse + WINDOWS '95 da Cd con dischetto d'installazione e molti programmi su hd, al fantastico prezzo di L. 3.500.000 molto trattabili. Solo 2 mesi di vita. Gar. valida.
Telefonare al numero 0883/589820 e chiedere di Carlo.

Vendo/scambio (zona Roma) per Pc i seguenti giochi originali: Duke Nukem 3D, The Settlers II, This Means War!, Sim Isle e altri.
Telefonare al numero 06/3336360 e chiedere di Antonio.

Vendo a L. 15.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per Pc cd-rom: The Journeyman Project Turbo, AEGIS the Guardian of the Fleet, Tornado, Empire Soccer, Lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo inoltre, a L. 30.000, anche i seguenti cd-rom: UFO Enemy Unknown, Privateer e The Vortex Quantum Gate II (3 cd). Infine, vendo FIFA SOCCER '96 a L. 50.000! Sono disposto anche a scambiare.
Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo Amiga 500 Plus (1 mega) con oltre un centinaio di giochi e programmi, tra i quali moltissimi simulatori di volo e di guerra. Vendo anche 2 joystick, mouse, vari portadischetti, copritastiera, mousepad. L. 400.000 trattabili.
Telefonare, ore pasti, al numero 031/521107 e chiedere di Massimo.

Vendo, a un prezzo inferiore di L. 100.000 rispetto al costo normale, l'abbonamento annuale a Full Internet.
Telefonare al numero 039/460248 e chiedere di Graziella.

Vendo monitor Cristal SVGA, risoluzione max 1.024x768 A90HZ con schermo antiradiazioni, un anno di vita, usato pochissimo, a L. 300.000.
Telefonare, ore pasti, al numero 0586/686957 e chiedere di Paolo.

Vendo per Pc cd-rom Broken Sword (versione italiana), NHL Hockey 97, Warcraft II (versione italiana), NBA Line 96, Fx Fighter. Tutti con manuali e confezioni originali.
Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo portatile Texas Instruments T3000, CPU 386, HD 60, FD 1,44, mouse, monitor lcd monocromatico, modem interno, borsa trasporto, MS-dos, MS-Windows 3.1, Word 2.0, Excel, MS-publisher, superbase, a L. 1.300.000 trattabili.
Telefonare, ore pasti, al numero 075/9275523 e chiedere di Gabriele.

Vendo e scambio giochi per Pc cd-rom. I miei giochi sono: Wing Commander 3, Gabriel Knight II, Zork Nemesis, Police Quest SWAT, Time Gate, Star Trek The Next Generation, Theme Park, Ripper, Full Throttle, Little Big Adventure, Tomb Raider. Vendo inoltre a L. 80.000 una scheda video PCI Trident 9440. Sono interessato in particolare ad avventure grafiche, ma non solo.
Telefonare, ore pasti, al numero 0962/25559 e chiedere di Antonio.

Vendo floppies e manuali originali di Falcon 3+OFT+Mig 29 a L. 100.000, Ka-50 (Hokum) a L. 50.000, Indycar Racing, F1 Grand Prix, Mortal Kombat, Rise of the Triad, Doom 2, One Must Fall, Radix:Beyond the Void a L. 25.000 cad.
Telefonare, ore serali, al numero 02/8267162 e chiedere di Sergio.

Pc cd-rom vendo Atf, Indycar II, AH64D a L. 70.000; Duke Nukem 3D, Screamer II a L. 60.000; Rebel Assault a L. 40.000; Tfx, Indycar (floppy) a L. 30.000; FS 5 + scenari Parigi, Washington, S. Francisco a L. 150.000. Tutti in versione italiana, confezione originale con manuali.
Telefonare, orari negozio, al numero 0522/857140 e chiedere di Ivan.

Vendo i seguenti titoli originali per Pc cd-rom: The Seven Guest (2 cd), Flight of the Amazon Queen, Lost Eden, Dragon Lore (2 cd); FIFA Soccer 96, Sea Wolf, Legend of Kyrandia-Book 3.
Sono disposto anche a scambiare.
Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo i seguenti giochi originali: King Quest VII a L. 75.000 (cd-rom italiano), Torin's Passage a L. 70.000 (cd-rom italiano), Wing Commander III a L. 50.000 (cd-rom), Simon the Sorcer a L. 50.000 (cd-rom italiano), Comanche a L. 40.000 (dischetti in italiano).
Telefonare, ore ufficio, al numero 015/541265 e chiedere di Pozzo.

Cerco linguaggi di programmazione tipo: C++-VISUAL C++-ASSEMBLER meglio se con manuale, acquisto o scambio con Red Alert - Z e altro.
Telefonare, ore pomeridiane, al numero 0342/636133.

Vendo i seguenti giochi originali per Pc cd-rom (completi di confezione e manuale d'uso): Crusader no Remorse, Renegade, Manic Kart, Savage Warrior, Body Work Voyager, Druid:Daemonds of the Mind, Allied General, Steel Panthers, Game for Dance (raccolta su 2 cd 1995 Infomagic), Flight Simulator 5.0 Microsoft (floppy), Raptor (floppy), Fist Armored (floppy), Evocation 2 (floppy). Prezzo da concordare.
Telefonare, dopo le 21,30, al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio.

Scambio: Euro '96, Quake, Duke Nukem 3 D, The Tyrian, Big Red Racing, Afterlife, Rise of the Robots 2, Mortal Kombat 3 e tanti altri ancora.
Cerco (non necessariamente): Civilization II, Conquest of the New World, Z (ita.), Phantasmagoria (ita.), Rayman, Earthworm Jim 1 e 2, Toshinden, Total Mayhem, Time Gate (ita.), Fire Fight, ecc. Garantita massima serietà, annuncio sempre valido.
Telefonare al numero 0733/599752 e chiedere di Francesco.

Vendo a L. 50.000 ciascuno i seguenti giochi per Pc cd-rom (completi di manuale e confezione): FIFA '96, NHL '96, Phantasmagoria, Time Commando, Virtual Cop, Rebel Assault 2, Fx-Fighter, Mortal Kombat 2 e 3, Brain Dead 13, Command & Conquer, Rise of the Robots, Striker '96, Primal Rage, Dragon Lore, Retribution, Ecstatica, Fade to Black, Inca 2, AH-64D Longbow-The Last Dynasty, Novastorm, System Shock (edicola), Syndicate (edicola), U.S. Navy Fighter (edicola).
Telefonare al numero 0187/629964 oppure 0187/934159 e chiedere di Luis.

Attenzione! A tutti gli appassionati di programmazione: vorrei fondare un gruppo per creare o scambiare i programmi ed eventualmente le idee. I programmi devono essere scritti in Turbo Pascal, Visual Basic, Visual C++.
Marco Zannoni, via Armandi 29, 48018 Faenza (Ra)

Vendo i seguenti giochi originali per Pc: Eye of the Beholder III (L. 15.000); The Great War, UFO II:Terror from the Deep, Steel Panthers, Dominus (L. 25.000 cad.); Fantasy General (L. 35.000); Battle Isle III (L. 40.000).
Telefonare, ore serali, al numero 06/35451480 e chiedere di Marco.

Cosa può esserci di così divertente in 12 giocatori intorno a una palla?

RIOT

- RIOT COMBINA TUTTE LE CARATTERISTICHE DI SPORT COME FOOTBALL, PALLACANESTRO E HOCKEY SU GHIACCIO PER SPINGERE IL GIOCATORE OLTRE OGNI LIMITE

- FATTI STRADA TRA LE SQUADRE AVVERSARIE E PORTA LA TUA "PLANSFERA" AL CENTRO DEL CAMPO PER CALCIARLA IN PORTA!

- FINO A 16 DIVERSE SQUADRE INTERNAZIONALI, CON 6 GIOCATORI PER SQUADRA, OGNUNO CON DIFFERENTI CARATTERISTICHE DI RAPIDITÁ, AGILITÁ E DI POTENZA FISICA

- INCONTRI AMICHEVOLI, DI CAMPIONATO E DI COPPA

- AZIONI DEVASTANTI. PUGNI E CALCI SONO ALL'ORDINE DEL GIORNO MA ANCHE GLI OGGETTI GETTATI DAL PUBBLICO POSSONO AIUTARE!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster comp.
- MS DOS o WIN 95
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora 16 bit SoundBlaster o comp.
- MS DOS o WIN 95
- Joystick o joypad

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CD ROM

PSYGNOSIS

BEYOND

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 r.a.) Fax (02) 4130.399

Riot and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd.

MAGIC
The Gathering®
BATTLEMAGE

- TUTTO IL FEELING DEL FAMOSO GIOCO DI CARTE: COMPRENDE TUTTE LE CARTE BASE E L'AGGIORNAMENTO FINO ALLE ULTIME ESPANSIONI
- DIFFERENTI MODALITÀ DI GIOCO: SCEGLI TRA LA POSSIBILITÀ DI INTRAPRENDERE UNA CAMPAGNA PER IL DOMINIO DEL TERRITORIO O UNA SFIDA PERSONALE CONTRO UN UNICO AVVERSARIO, SFIDANDOVI ALL'ULTIMA CARTA!
- INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NEMICI AD ALTISSIMO LIVELLO
- SPETTACOLARE GESTIONE DEGLI INCASTESIMI E DEI MAGHI AVVERSARI
- POSSIBILITÀ DI GIOCO IN MULTIPLAYER TRAMITE MODEM, IPX, CAVO SERIALE O VIA INTERNET

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- 38 MB di spazio libero su HDD
- Windows 95
- Tastiera, Mouse
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- 38 MB di spazio libero su HDD
- Windows 95
- Tastiera, Mouse
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o compatibile

NON SARAI MAI AL SICURO...

PC CD ROM · SEGA SATURN · PlayStation

Acclaim · Wizards of the Coast

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

DISTRIBUITO DA HALIFAX

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Magic: The Gathering, Deckmaster, and all expansion names are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Portions ©1996 Microsoft Corporation. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. ©19